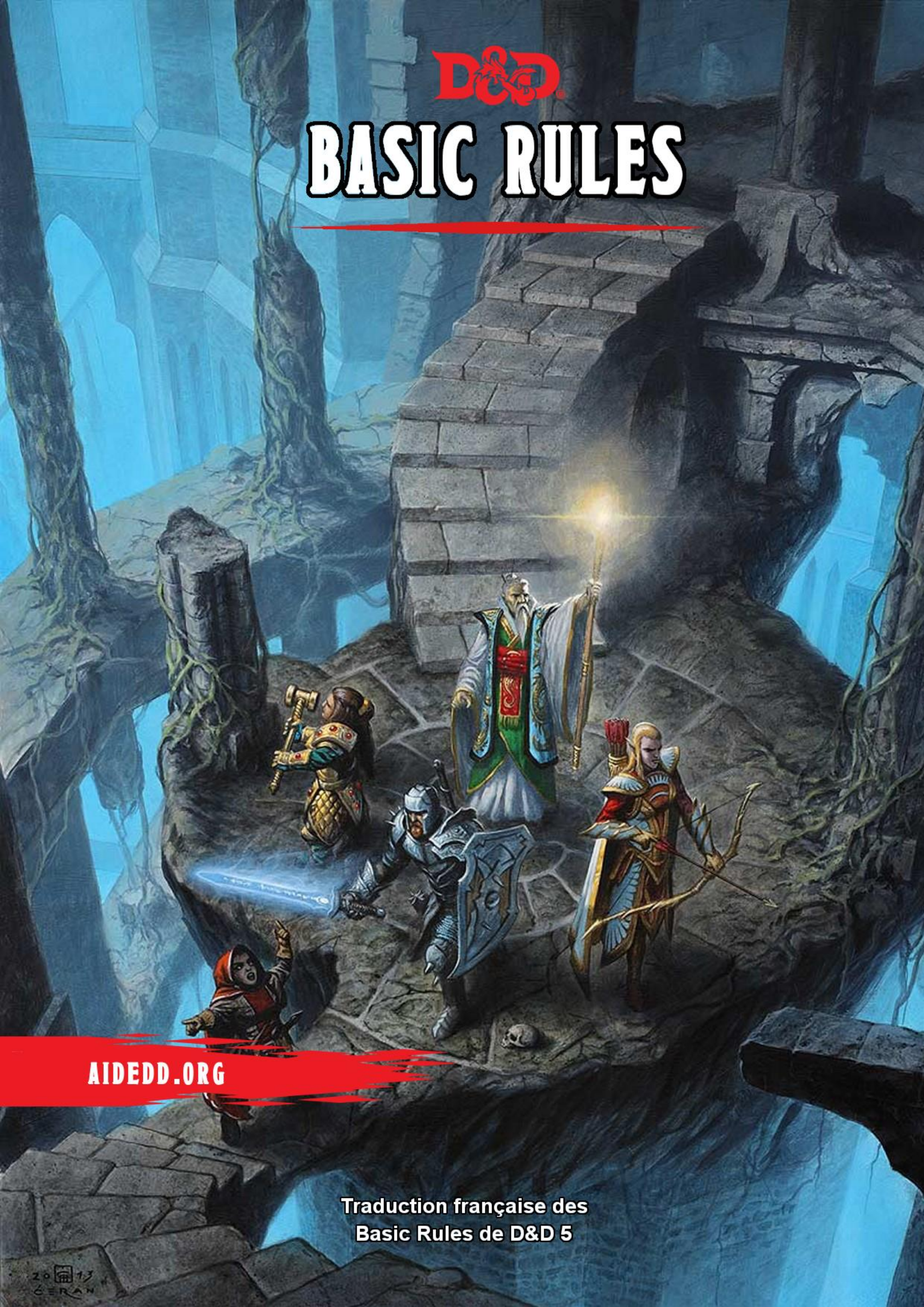

D&D
BASIC RULES
AIDEDD.ORG
Traduction française des
Basic Rules de D&D 5

BASIC RULES

Avertissements

Ce document est une traduction communautaire des Basic Rules de Dungeons & Dragons, originalement produites par Wizards of the Coast LLC et réalisées avec leur permission. Wizards of the Coast n'est pas responsable de la qualité ou de l'exactitude de cette traduction.

Version du 30/12/2016.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

Disclaimer

This is a French community-sourced translation of the Dungeons & Dragons Basic Rules, originally produced by Wizards of the Coast LLC and produced with permission. Wizards of the Coast is not responsible for the quality or accuracy of this translation.

Illustration from the Wizards Fan Site Kit.

Sommaire

Introduction

Le jeu de rôle Dungeons & Dragons baigne dans un univers de combats et de magie. De nombreux jeux de notre enfance sont basés sur l'immersion. Au même titre, D&D s'appuie sur l'imagination. Il s'agit de détailler le château fort par une nuit de tempête et imaginer comment un aventurier réagirait aux défis que représente cette scène.

> **Maître du Donjon (MD)** : Au-delà des pics escarpés, la route tourne subitement vers l'est et le château de Ravenloft se dresse devant vous. Les pierres effritées laissent régner un lourd silence à votre approche, laissant penser que les petites tours de garde sont à l'abandon. Derrière elles, un large fossé s'enfonce dans un épais brouillard. Un pont-levis permet de franchir l'abîme et mène jusqu'à une arche, débouchant sur la cour intérieure du château. Les chaînes du pont-levis crissent au gré du vent, leurs maillons luttant en vain contre leur propre poids et la rouille qui les dévore. Du haut des murailles, des gargouilles de pierre ne cachent pas leur sourire malsain et vous suivent inexorablement du regard. Une herse en bois, devenue verte du fait des moisissures, est suspendue à l'entrée du tunnel. Derrière, les portes du château sont ouvertes, marquant la fin de cette lumière éblouissante qui inonde la cour.
>
> **Philippe (jouant Gareth)** : Je surveille les gargouilles, je pense qu'elles sont plus que de simples statues.
>
> **Amy (jouant Riva)** : Le pont-levis a l'air abîmé ? Je préfère vérifier. Je pense pouvoir le traverser ou il risque de s'effondrer sous notre poids ?

À la différence d'un monde imaginaire, D&D apporte une structure aux histoires, un moyen d'établir les conséquences de chaque action. Les joueurs utilisent leurs jets de dés pour déterminer le succès ou l'échec de leur attaque, ou si leur personnage arrive à escalader une falaise, échapper aux foudres d'un sort de mage, ou réaliser toute autre tâche périlleuse. Tout est possible, mais les dés rendent certaines issues plus probables que d'autres.

> **MD** : Bon, chacun son tour. Philippe, tu regardes les gargouilles ?
>
> **Philippe** : Oui. Il y a quelque chose qui pourrait me dire si elles sont juste décoratives ou pas ?
>
> **MD** : Fais un jet d'Intelligence.
>
> **Philippe** : Je peux utiliser ma compétence Investigation en bonus ?
>
> **MD** : Oui !
>
> **Philippe** (lance un d20) : Bof... sept.
>
> **MD** : Elles ont l'air décoratives à priori. Ensuite, au tour d'Amy, ton personnage examine le pont ?

Dans D&D, chaque joueur crée un aventurier (un personnage), qui fait partie d'un groupe (des amis en général). Ensemble, le groupe peut explorer un donjon abandonné, une cité en ruine, un château hanté, un temple perdu au cœur de la jungle, ou une caverne s'enfonçant au sein d'une montagne. Les aventuriers peuvent résoudre des énigmes, parler entre eux, combattre des créatures fantastiques, découvrir des objets fabuleux et bien d'autres trésors.

Un joueur, cependant, tient le rôle de Maître du Donjon (MD). Il dirige le scénario et fait office d'arbitre. Le MD crée une aventure pour les personnages, qui évoluent parmi ses dangers et décident du chemin à emprunter. Le MD peut décrire l'entrée du Château de Ravenloft, et les joueurs décident des actions pour leur personnage. Vont-ils tenter de marcher sur le pont-levis ? Faire une cordée pour éviter une chute ? Ou lancer un sort pour faciliter la traversée ? Le MD décide alors du résultat des tentatives menées par les joueurs et décrit leur déroulement. Le fait que le MD puisse improviser pour répondre à toute tentative des joueurs rend D&D incroyablement flexible, et chaque aventure apporte son lot de surprises et de nouveautés.

Le jeu n'a pas de réelle fin ; lorsqu'une quête est terminée, une autre peut commencer, créant une mécanique appelée **campagne**. De nombreux joueurs continuent leur campagne sur plusieurs mois ou années, retrouvant leurs amis toutes les semaines pour reprendre l'aventure où ils l'avaient laissée. Les aventuriers gagnent en puissance au fur et à mesure que la campagne avance. Chaque monstre abattu, chaque aventure accomplie, et chaque trésor retrouvé permettent non seulement à la campagne de progresser, mais développent également les capacités des personnages. Cette montée en puissance se traduit par le niveau des personnages.

Le concept de gagner ou perdre n'existe pas à D&D, tout du moins pas dans le sens où il est généralement entendu. Ensemble, le MD et les joueurs créent une histoire tissée d'aventures palpitantes et de périls mortels. Parfois un aventurier peut connaitre une fin tragique, tomber sous les coups d'un monstre ou d'un ennemi vicieux. Mais même dans ce cas, le groupe peut en appeler à de puissantes magies pour ramener leur camarade à la vie, ou le joueur peut décider de créer un nouveau personnage. Il est toujours possible que le groupe échoue à la tâche qui leur a été confiée, mais si tous les joueurs ont pu s'amuser pour créer cette histoire mémorable, c'est une victoire.

Des mondes d'aventures

Au sein des différents mondes de D&D prennent place monstres, magies, puissants guerriers et aventures extraordinaires. Basé sur une trame médiévale fantastique, l'univers est enrichi de créatures, lieux et rites pour rendre ces mondes uniques.

Les mondes de D&D se tiennent sur une toile appelée **multivers**, connectés par des liens mystiques et étranges, entre eux et au travers des plans d'existence, comme le plan Élémentaire du Feu et les Profondeurs Infinies des Abysses. Une variété infinie de mondes existent à l'intérieur de ce multivers. Nombre d'entre eux ont été publiés comme éditions officielles de Dungeons & Dragons. Les légendes des Royaumes Oubliés, Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara et Eberron s'animent toutes au cœur du multivers. En parallèle, des centaines de

milliers d'autres mondes ont été créés par les différentes générations de joueurs de D&D pour leurs propres parties. Et au milieu de ce multivers foisonnant de mondes, vous pourriez créer le vôtre.

Tous ces mondes partagent certaines caractéristiques, mais chacun est différent de par son histoire et sa culture, ses monstres et ses races emblématiques, son relief, ses donjons et ses ennemis. Certaines races ont des traits différents entre chaque monde. Par exemple, les halfelins de Dark Sun sont des cannibales habitants dans la jungle, et les elfes des nomades du désert. Certaines races ne sont présentes que dans certaines éditions, comme les forgeliers d'Eberron, des soldats créés et animés pour combattre lors de la Dernière Guerre. Certains univers sont centrés sur une histoire épique, comme la Guerre de la Lance de Dragonlance. Mais tous sont des mondes de D&D, et vous pouvez créer un personnage dans l'un d'entre eux et le faire jouer dans un autre.

Votre MD peut vous faire évoluer dans l'un de ces mondes ou dans celui de sa création. Étant donné la diversité des mondes de D&D, il vaut mieux demander l'accord du MD avant d'utiliser une règle personnalisée qui affecterait le jeu. Dans l'absolu, le MD est l'autorité absolue de la campagne, même si elle prend place dans une édition officielle.

Comment jouer

Jouer à D&D demande de se plier au schéma suivant :

1. Le MD décrit l'environnement. Il dit aux joueurs où ils sont placés, ce qui les entoure et les options qui s'offrent à eux (le nombre de portes dans une pièce, ce qu'il y a sur une table, les personnes présentes dans une taverne, etc.).

2. Les joueurs décrivent ce qu'ils souhaitent faire. Parfois un joueur peut parler au nom du groupe, en disant « *on prend la porte à l'Est* » par exemple. Parfois, les aventuriers mènent des actions différentes : l'un d'eux peut chercher un coffre aux trésors pendant qu'un autre examine des runes gravées sur un mur et un troisième reste à l'affût d'un ennemi potentiel. Le MD n'a pas forcément besoin de définir un ordre, mais il doit écouter chaque joueur et mettre en œuvre toutes ces demandes. Parfois, résoudre une action peut se révéler chose facile. Si un aventurier veut traverser une salle et ouvrir une porte, le MD décrit juste que la porte s'ouvre et ce qui se trouve au-delà. Mais la porte peut être verrouillée, un piège mortel peut être dissimulé au sol, ou d'autres circonstances peuvent se révéler un véritable défi pour le personnage. Dans ce cas, le MD décide de ce qu'il se passe, se basant souvent sur les résultats des dés pour déterminer l'issue des différentes situations.

3. Le MD décrit le résultat des actions des joueurs. Les résultats d'actions mènent souvent à d'autres prises de décision, ce qui nous ramène à la première étape. Ce schéma s'applique que les aventuriers explorent des ruines, s'entretiennent avec un prince ou mènent un combat décisif contre un puissant dragon. Dans certaines situations, surtout en combat, l'action est plus structurée et les joueurs (MD y compris) agissent chacun leur tour pour choisir et réaliser leurs actions. Le plus souvent, le jeu est fluide et souple, s'adaptant à toutes les situations de l'aventure.

La grande partie d'une aventure se déroule dans l'imaginaire des joueurs et du MD, s'inspirant des différentes descriptions. Certains MD utilisent de la musique, des effets sonores ou différentes voix pour renforcer la distinction entre les aventuriers, les monstres et les autres personnages du jeu. Un MD peut éventuellement utiliser un plan et des miniatures pour représenter les créatures impliquées et aider les joueurs à se représenter une scène.

Les dés

Le jeu utilise divers de dés au nombre de faces différent. Ces dés peuvent être trouvés dans la plupart des boutiques spécialisées. Par la suite, les différents dés sont cités par la lettre « d » suivie du nombre de faces du dé en question : d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100. Par exemple, un dé à 6 faces sera noté d6. Concernant le d100, on jette en réalité deux dés à 10 faces (2d10), l'un représentant les unités, l'autre les dizaines. Si vous obtenez un 7 et un 1, vous obtenez 71. En cas de double 0, le résultat est 100, il n'y a pas de résultat 0 sur un d100. Il existe cependant des dés de dizaines, notés 10, 20, 30 etc. au lieu des unités classiques.

Lorsqu'un jet de dé est nécessaire, les règles stipulent le nombre et le type de dés à lancer, ainsi qu'un éventuel modificateur. Par exemple 3d8 + 5 signifie que vous devez lancer 3 dés à 8 faces, cumuler leurs résultats et ajouter 5 au total. La fourchette des résultats possibles s'échelonne donc de 8 (1+1+1+5) à 29 (8+8+8+5).

Il est possible de rencontrer des d2 ou d3. Pour simuler ces lancers, on lance un dé d'un multiple et on divise en arrondissant au supérieur. Pour 1d2 on lance 1d4, les résultats 1 et 2 feront 1, les résultats 3 et 4 feront 2. De même pour 1d3 on lancera 1d6.

Le d20

Le coup d'épée blesse-t-il le dragon ou glisse-t-il simplement le long de ses écailles solides comme l'acier ? L'ogre se laisse-t-il berner par ce coup de bluff ? Est-ce que le personnage arrive à traverser cette rivière malgré le courant violent ? Est-ce qu'il peut éviter une partie de l'explosion de cette boule de feu, ou va-t-il subir tous les dégâts de la déflagration ? Dans le cas où l'issue d'une action est incertaine, le système de jeu D&D s'appuie sur les jets de d20.

Chaque personnage ou monstre dans le jeu dispose de 6 **caractéristiques**, qui sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme, allant généralement de 3 à 18. Les monstres peuvent avoir des valeurs qui descendent jusqu'à 1 ou qui montent jusqu'à 30. Ces caractéristiques, et les **modificateurs** qui en sont issus, sont la base de presque tous les d20 que le joueur doit lancer pour un monstre ou un personnage.

Les jets de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde sont les trois principales utilisations des jets de d20, formant le cœur des règles de base et suivent les étapes suivantes :

1. Lancer le dé et ajouter un modificateur. C'est généralement un modificateur lié à l'une des 6 caractéristiques, auquel s'ajoute parfois un autre bonus lié aux talents particuliers du personnage.

2. Appliquer bonus et pénalités. Une compétence de classe, un sort, une situation particulière ou tout autre effet qui peut influer sur le résultat, en bien ou en mal.

3. Comparer le total à une valeur cible. Si le total est supérieur ou égal à la valeur cible, le jet de caractéristique,

d'attaque ou de sauvegarde est un succès. Dans le cas contraire, c'est un échec. Le MD est habituellement celui qui détermine la valeur cible et annonce aux joueurs le résultat. La valeur cible pour un jet de caractéristique ou de sauvegarde est appelée **Degré de Difficulté** (DD). La valeur cible pour une attaque est appelée **Classe d'Armure** (CA). Cette règle gouverne la résolution de la plupart des actions dans D&D.

Avantage et désavantage

Parfois un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde se fait dans des conditions particulières qui entraînent un avantage ou un désavantage. L'avantage reflète des circonstances favorables à une action (et par conséquent au d20), le désavantage implique le contraire. L'un comme l'autre nécessite de lancer deux fois le d20. Sur un avantage, le meilleur des deux jets sera conservé ; sur un désavantage, ce sera le moins bon. Par exemple vous obtenez 17 et 5, un désavantage conclura sur 5, un avantage sur 17.

Le particulier avant le général

Vous trouverez ci-après les règles qui définissent le système de jeu. Ceci étant, de nombreux traits raciaux, compétences de classes, sorts, objets magiques, capacités de monstres et autres éléments de jeu peuvent aller contre ces règles ou en dévier, en un mot ce sont des exceptions. La règle à retenir est : si un cas particulier va à l'encontre des règles générales, le cas particulier l'emporte.

Ces exceptions sont largement minoritaires. Par exemple, la plupart des aventuriers ne savent pas manier l'arc long, mais tous les elfes des bois le peuvent grâce à un trait racial. Certains exemples sont plus évidents. Les aventuriers ne peuvent pas passer à travers les murs, mais certains sorts le permettent. La magie représente la plus grande source d'exceptions aux règles générales.

Arrondir à l'inférieur

Il existe une autre règle à savoir. Lorsqu'un nombre est divisé et que le résultat n'est pas entier (essayez de diviser 15 par 2 pour voir...), celui-ci est toujours arrondi à l'inférieur (notre 15/2 donnera un 7).

Les aventures

Un groupe de personnages qui s'embarque pour une aventure gérée par un MD, voilà le cœur du jeu de rôle D&D. Chaque personnage va apporter ses talents spécifiques au groupe et à l'aventure sous forme de caractéristiques, de talents, d'avantages raciaux, d'équipement et d'objets magiques. Chaque personnage est différent et complémentaire de par ses forces et ses faiblesses. Les aventuriers doivent coopérer pour pouvoir progresser dans l'aventure.

L'aventure est l'essence du jeu, une histoire avec un début, un milieu, et une fin. Une aventure peut avoir été créée par le MD ou achetée puis remodelée pour correspondre à ses besoins ou ses attentes. Dans tous les cas, chaque aventure se doit d'être fantastique, qu'elle se passe dans les souterrains d'un donjon, dans un château à l'abandon, au plus profond de la jungle ou dans une ville en plein essor. Elle met en scène un large panel de personnages, ceux créés par les joueurs certes, mais également les personnages non-joueurs (PNJ). Ces derniers peuvent être des commanditaires, alliés ou ennemis, des mercenaires ou toute autre figure alimentant la trame de fond de l'aventure. Souvent, l'un des PNJ est un ennemi dont les plans sont le fil de l'aventure.

Tout au long de leur périple, les personnages sont confrontés à toute une panoplie d'ennemis, d'objets et de situations qu'ils vont devoir gérer à leur manière. Parfois les aventuriers et les monstres feront au mieux pour tuer ou capturer l'adversaire en combat. À d'autres moments, les personnages pourront discuter avec une créature (ou un objet magique) dans un but précis. Et souvent, ils devront résoudre des énigmes, contourner un obstacle, retrouver un objet disparu ou démêler une situation épineuse. Et bien sûr, le groupe voyage à travers le(s) monde(s), toujours en décidant de la route à suivre.

Les aventures varient en longueur et en difficulté. Une aventure courte peut présenter quelques défis tout en restant jouable sur une seule session. Une aventure plus longue peut impliquer des centaines de combats, d'interactions et de défis, sans compter des dizaines de sessions de jeu, étalées sur plusieurs mois ou années. Habituellement, une aventure prend fin lorsque les personnages décident de revenir à un mode de vie standard pour profiter du fruit de leur dur labeur. Mais ce n'est pas la fin de l'histoire. Une aventure représente un épisode dans une série de télévision, elle-même faite d'une multitude de scènes. Une campagne représente l'ensemble de la série – un fil d'aventures mises bout à bout, avec un groupe d'aventuriers qui suit l'histoire depuis ses débuts jusqu'à sa conclusion.

Les trois piliers de l'aventure

Les aventuriers peuvent entreprendre toute action imaginée par les joueurs, mais il convient généralement de classer leurs activités en 3 catégories : l'exploration, les interactions sociales et le combat.

L'exploration inclut à la fois les déplacements du groupe à grande ou petite échelle à travers le monde et l'environnement, l'interaction avec les objets et les situations qui demandent une certaine attention. Cette partie du jeu demande parfois des concessions aux joueurs pour ce qui est des actions qu'ils souhaitent mener, afin que le MD puisse en déterminer le résultat. À grande échelle, cela peut représenter une journée pendant laquelle les aventuriers vont traverser une vaste plaine ou chercher leur chemin parmi les ramifications d'un souterrain. À plus petite échelle, on peut imaginer un aventurier abaissant un levier dans un donjon pour en connaître les effets.

Les interactions sociales consistent à faire discuter un aventurier avec quelqu'un (ou quelque chose) d'autre. Il peut s'agir d'exiger d'un éclaireur capturé qu'il révèle l'entrée du repaire des gobelins, récupérer des informations d'un prisonnier rescapé, demander grâce auprès d'un chef de guerre orque, ou convaincre un miroir magique de vous dévoiler un espace lointain.

Les combats impliquent des attaques armées, le lancement de sorts, les manœuvres tactiques, et concrètement tout ce qui peut être mis en œuvre pour battre son adversaire, que ce soit pour le tuer, le capturer ou le faire fuir. Le combat est le segment de D&D le plus structuré, avec une attribution de tours de jeu afin que chaque créature ait la possibilité d'agir. Même dans le cadre d'une bataille rangée, il y a toujours de nombreuses opportunités pour les personnages de tenter des actions originales comme dévaler un escalier en surfant sur son

bouclier, examiner l'environnement à la recherche du levier qui engloutira l'ennemi dans un piège, et dialoguer avec les différentes parties, amies ou ennemies (ou tiers !).

La magie et ses merveilles

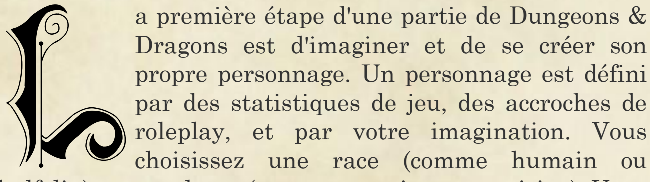
Peu d'aventures de D&D se déroulent sans magie. Qu'elle soit bénéfique ou néfaste, la magie se présente fréquemment sur la route des aventuriers.

Dans les mondes de D&D, les utilisateurs de magie sont rares comparativement à l'ensemble de la population de par leur talent extraordinaire. Pour le commun des mortels, la magie se résume souvent à quelques apparitions mineures ou anodines, un monstre fantastique, une prière exaucée, un golem servant de garde du corps à un magicien.

Pour les aventuriers, cependant, la magie est l'une des clés de leur survie. Sans la magie curative des prêtres et des paladins, ils succomberaient rapidement à leurs blessures. Grâce aux enchantements des bardes et des prêtres, les guerriers sont investis d'une puissance hors du commun. Sans les sortilèges des magiciens et des druides, la moindre menace deviendrait mortelle.

Mais la magie est également l'instrument favori de vos ennemis. Nombre d'aventuriers se retrouvent pris dans les rouages d'une terrible machination de lanceurs de sorts utilisant leurs pouvoirs pour quelques sombres desseins. Un chef de culte cherchant à réveiller un dieu sommeillant au fond des mers, une sorcière kidnappant de jeunes gens pour aspirer leur vigueur, ou un magicien fou qui tenterait d'élever une armée d'automates animés d'une étincelle de vie, un dragon qui commencerait un rituel pour s'élever en avatar de destruction ; et ce ne sont que quelques exemples des périls auxquels les aventuriers pourraient devoir faire face. Avec la magie à leurs côtés, sous forme de sorts ou d'objets magiques, les aventuriers sont parés à tout danger !

Création de personnage



La première étape d'une partie de Dungeons & Dragons est d'imaginer et de se créer son propre personnage. Un personnage est défini par des statistiques de jeu, des accroches de roleplay, et par votre imagination. Vous choisissez une race (comme humain ou halfelin) et une classe (comme guerrier ou magicien). Vous inventez aussi la personnalité, l'apparence et l'histoire de votre personnage. Une fois cela achevé, votre personnage est votre avatar dans le monde de Dungeons & Dragons.

Avant de vous plonger dans la première étape ci-après, imaginez le type d'aventurier que vous voulez jouer. Vous pouvez être un courageux combattant, un roublard furtif, un clerc dévot ou un mage flamboyant. Ou encore vous pouvez choisir d'interpréter un personnage moins conventionnel, comme un robuste roublard aimant le combat rapproché, ou un tireur d'élite préférant abattre ses cibles de loin. Vous aimez la littérature fantasy impliquant des nains ou des elfes ? Essayez-vous à interpréter un personnage d'une de ces races. Vous voulez que votre avatar soit l'aventurier le plus coriace à la table de jeu ? Regardez donc la classe de guerrier. Si vous ne savez pas par où commencer, jetez un œil aux illustrations pour trouver votre inspiration.

Une fois que vous avez imaginé votre personnage, suivez les étapes ci-après dans l'ordre, en faisant les choix qui illustrent le mieux votre personnage. Le concept de votre personnage pourra évoluer en fonction de vos choix au fil de la création. Le plus important est de créer un personnage que vous aurez plaisir à jouer.

Au travers de ce chapitre, nous utilisons le terme **feuille de personnage** pour indiquer toute solution qui vous permet de prendre note des éléments de votre personnage, que ce soit une feuille de personnage à proprement parler, un fichier informatique ou un bloc-notes classique. Une feuille de personnage officielle D&D est un bon point de départ, pour savoir quoi noter et comment l'utiliser pendant le jeu.

Création de Bruenor

Chaque étape de la création d'un personnage est illustrée par un encart, où un joueur nommé Bob crée son personnage nain, Bruenor.

1) Choisir une race

Tout personnage appartient à une race, l'une des nombreuses espèces intelligentes du monde de D&D. Les races les plus communes pour les personnages joueurs sont les elfes, les halfelins, les humains et les nains. Certaines races sont divisées en sous-races, comme les nains des montagnes ou les elfes des bois. Le chapitre Races fournit de plus amples informations sur celles-ci.

Le choix de la race est une contribution importante à l'identité de votre personnage, indiquant son apparence générale et les talents naturels communs à ses membres, qu'ils soient culturels ou ancestraux. La race de votre personnage lui donne des traits raciaux, comme des sens spéciaux, la maîtrise de certaines armes ou certains outils, la maîtrise de certaines compétences, ou la capacité à utiliser certains sorts mineurs. Ces traits s'accordent parfois avec les aptitudes de certaines classes (voir étape 2). Par exemple le trait racial des halfelins pied-légers en font des roublards d'exceptions, et les haut-elfes ont tendance à être de puissants magiciens. Quelquefois, jouer contre nature peut aussi être plaisant. Par exemple, un paladin halfelin ou un magicien nain des montagnes sont des personnages inhabituels, mais ils peuvent être mémorables.

Votre race modifie aussi une ou plusieurs des caractéristiques de votre personnage (voir étape 3). Notez ces modificateurs et souvenez-vous de les appliquer.

Notez les traits accordés par votre race sur la feuille de personnage. N'oubliez pas de noter aussi les langues que vous connaissez, ainsi que votre vitesse de déplacement de base.

Création de Bruenor, étape 1

Bob décide qu'un nain des montages bourru représenterait bien le personnage qu'il veut jouer. Il note tous les traits raciaux des nains sur sa feuille de personnage, ainsi que sa vitesse de base de 7,50 mètres et les langues qu'il connait : le commun et le nain.

2) Choisir une classe

Tout aventurier est membre d'une classe. Une classe dépeint la vocation d'un personnage, quels talents spécifiques il possède, et les tactiques les plus couramment employées par ses membres lors d'une exploration de donjons, pour combattre les monstres, ou s'engager dans d'intenses négociations. Le chapitre Classes fournit de plus amples informations sur celles-ci.

Votre personnage bénéficie d'un certain nombre d'avantages découlant du choix de la classe. Nombre de ces avantages sont des **capacités de classes** – des aptitudes (comme lancer des sorts) qui différencient votre personnage des membres des autres classes. Vous gagnez aussi un certain nombre de **maîtrises** : pour des armures, des armes, des compétences, des jets de sauvegardes et quelquefois des outils. Vos maîtrises définissent la plupart des choses pour lesquelles votre personnage est particulièrement compétent, de l'usage de certaines armes à savoir raconter des mensonges convaincants. Sur votre feuille de personnage, notez toutes les aptitudes octroyées par votre classe au niveau 1.

CONSTRUCTION RAPIDE

Chaque description de classe comporte un encart offrant des suggestions pour construire rapidement un personnage de la classe concernée, indiquant comment attribuer vos plus hautes valeurs de caractéristiques, un historique adapté à la classe, et une liste des sorts de départ si besoin.

Niveau

Généralement, un personnage débute au niveau 1 et progresse en niveau en partant à l'aventure et en gagnant des points d'expérience (XP). Au niveau 1, un personnage est inexpérimenté dans le monde des aventuriers, bien qu'il ait pu être un soldat ou un pirate et avoir déjà affronté le danger par le passé.

Débuter au niveau 1 marque l'entrée de votre personnage dans la vie d'aventurier. Si vous avez déjà une expérience

du jeu, ou si vous rejoignez une campagne existante, votre MD peut décider de vous faire débuter à un niveau plus élevé, considérant que votre personnage a déjà vécu des aventures harassantes.

Notez votre niveau sur votre feuille de personnage. Si vous démarrez à un niveau supérieur au premier, notez les aptitudes supplémentaires de votre classe pour les niveaux supérieurs. Notez de même vos points d'expérience. 0 au niveau 1, et le minimum requis pour un niveau supérieur (voir Au-delà du niveau 1).

Points de vie et Dé de vie

Les points de vie de votre personnage définissent sa résistance au combat ou dans toutes autres situations dangereuses. Vos points de vie sont déterminés par votre Dé de vie (raccourcis pour Dé de points de vie).

Au niveau 1, votre personnage possède 1 Dé de vie, et le type de ce dé est défini par votre classe. Vos points de vie de départ sont égaux au maximum de votre Dé de vie, comme indiqué dans la description de votre classe (vous ajouterez aussi votre modificateur de Constitution, qui sera déterminé à l'étape 3). Cette valeur finale est votre nombre de **points de vie maximums**.

Notez vos points de vie sur votre feuille de personnage. De même, notez le type de votre Dé de vie, et le nombre de Dés de vie que vous possédez. Après un repos, vous pouvez dépenser des Dés de vie pour regagner des points de vie (voir Repos).

Bonus de maîtrise

Le tableau dans la description de votre classe indique votre bonus de maîtrise, qui est de +2 au niveau 1. Ce bonus s'applique à de nombreuses valeurs que vous noterez sur votre feuille de personnage :

- Jets d'attaque utilisant une arme que vous maîtrisez
- Jets d'attaque pour les sorts que vous lancez
- Jets de caractéristique pour les compétences que vous maîtrisez
- Jets de caractéristique pour l'usage des outils que vous maîtrisez
- Jets de sauvegardes dont vous avez la maîtrise
- Degré de difficulté des jets de sauvegarde pour résister aux sorts que vous lancez (voir les explications dans la description des classes de lanceurs de sorts)

Votre classe détermine vos maîtrises d'armes, de jets de sauvegardes, de certaines de vos compétences et usages d'outils. Votre historique vous donne d'autres maîtrises de compétences et d'outils, ainsi que certaines races. Notez toutes ces maîtrises ainsi que votre bonus de maîtrise sur votre feuille de personnage.

Votre bonus de maîtrise ne peut s'appliquer plus d'une fois à un même jet de dés. Parfois, votre bonus de maîtrise peut être modifié (doublé ou divisé par deux, par exemple) avant de l'appliquer. Si une situation semble suggérer que vous pouvez appliquer ou modifier votre bonus plus d'une fois, n'en tenez pas compte. Le bonus de maîtrise ne s'applique ou ne se modifie qu'une seule fois.

Création de Bruenor, étape 2

Bob s'imagine Bruenor chargeant dans un combat avec une hache et un casque dont l'une des cornes est manquante. Il fait de Bruenor un guerrier, et note sur sa feuille de personnage les capacités et les maîtrises de son personnage au niveau 1.

En tant que guerrier de niveau 1, Bruenor a 1 Dé de vie, un d10, et débute avec un total de points de vie égal à 10 + son modificateur de Constitution, qu'il indiquera après avoir défini la Constitution de Bruenor à l'étape 3. Bob note aussi le bonus de maîtrise de +2 qui correspond à un personnage de niveau 1.

3) Déterminer les valeurs de caractéristiques

La majorité des actions de votre personnage dépend de l'une de ses six caractéristiques : **Force**, **Dextérité**, **Constitution**, **Intelligence**, **Sagesse** et **Charisme**. Chaque caractéristique a une valeur que vous devez noter sur votre feuille de personnage.

Les six caractéristiques et leurs utilisations en jeu sont décrites dans le chapitre Utiliser les caractéristiques. La table ci-dessous est une référence rapide pour indiquer quelles qualités sont évaluées par chaque caractéristique, quelles races augmentent quelles caractéristiques, et quelles sont les caractéristiques importantes pour chaque classe.

Force
Mesure : la puissance physique, l'aptitude athlétique naturelle
Important pour : Guerrier
Modificateurs raciaux : Nain des montages (+2), Humain (+1)

Dextérité
Mesure : l'agilité, les réflexes, l'équilibre
Important pour : Roublard
Modificateurs raciaux : Elfe (+2), Humain (+1), Halfelin (+2)

Constitution
Mesure : la santé, l'endurance, la force vitale
Important pour : Toutes les classes
Modificateurs raciaux : Nain (+2), Humain (+1), Halfelin corpulent (+1)

Intelligence
Mesure : l'acuité mentale, le raisonnement, la mémoire
Important pour : Magicien
Modificateurs raciaux : Haut-elfe (+1), Humain (+1)

Sagesse
Mesure : la perception, l'intuition, la perspicacité
Important pour : Clerc
Modificateurs raciaux : Nain des collines (+1), Humain (+1), Elfe des bois (+1)

Charisme
Mesure : la force de personnalité, l'éloquence, le leadership
Important pour : Leaders et personnages diplomates
Modificateurs raciaux : Halfelin pied-léger (+1), Humain (+1)

Vous déterminez les six valeurs de caractéristiques de votre personnage aléatoirement. Lancez 4d6 et notez la somme des trois meilleurs dés. Faites cinq autres lancers, pour avoir ainsi six nombres. Si vous voulez aller plus vite, ou si vous n'aimez pas le côté aléatoire pour déterminer les valeurs de caractéristiques, utilisez la série suivante : 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Maintenant, affectez et notez chaque nombre en face de l'une des six caractéristiques, afin d'avoir une valeur en

Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Puis appliquez les modificateurs de caractéristiques de votre race.

Déterminez ensuite vos **modificateurs de caractéristiques** en vous référant à la table ci-dessous. Pour calculer la valeur d'un modificateur sans utiliser la table, soustrayez 10 à la valeur, et divisez le résultat par 2, en conservant la partie entière inférieure. Inscrivez chaque modificateur à côté de la caractéristique correspondante.

Valeur de Caractéristique	Modificateur
1	*-5*
2-3	*-4*
4-5	*-3*
6-7	*-2*
8-9	*-1*
10-11	*+0*
12-13	*+1*
14-15	*+2*
16-17	*+3*
18-19	*+4*
20-21	*+5*

Création de Bruenor, étape 3

Bob décide d'utiliser la distribution de valeurs standards (15, 14, 13, 12, 10, 8) pour les caractéristiques de Bruenor. Puisque c'est un guerrier, il met la plus haute valeur, 15, en Force. La valeur suivante, 14, en Constitution. Bruenor pourrait être un casse-cou, mais Bob veut que le nain soit plus vieux, plus sage, et bon leader, il place donc de bonnes valeurs en Sagesse et Charisme. Après avoir fait les modifications dues à la race (augmentation de la Constitution et de la Force de +2), les valeurs et modificateurs de caractéristiques de Bruenor sont les suivants : Force 17 (+3), Dextérité 10 (+0), Constitution 16 (+3), Intelligence 8 (-1), Sagesse 13 (+1), Charisme 12 (+1).

Bob finalise les points de vie de Bruenor : 10 + son modificateur de Constitution (+3) pour un total de 13 points de vie.

Option : Personnalisation des valeurs de caractéristiques

Si votre MD l'autorise, vous pouvez utiliser la méthode suivante pour déterminer vos valeurs de caractéristiques. Cette méthode vous permet de construire un personnage en choisissant une valeur pour chaque caractéristique.

Vous avez 27 points à répartir dans vos caractéristiques. Le coût de chaque valeur est indiqué sur la table ci-dessous. Par exemple, une valeur de 14 coûte 7 points. En utilisant cette méthode, 15 est la plus haute valeur achetable avant d'appliquer les modificateurs raciaux, et vous ne pouvez avoir une valeur inférieure à 8. Cette méthode vous permet de créer une série de caractéristiques avec 3 valeurs élevées et 3 valeurs faibles (15, 15, 15, 8, 8, 8), une série où les valeurs sont quasiment égales (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou toute autre série entre ces deux extrêmes.

Valeur	Coût
8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	7
15	9

4) Décrire son personnage

Une fois déterminée la base de jeu de votre personnage, il est temps de l'étoffer et de lui donner « vie ». Votre personnage a besoin d'un nom. Passez quelques instants à réfléchir à quoi il ressemble et comment il se comporte.

En utilisant les informations du chapitre Personnalité et Historique, vous pouvez façonner l'apparence physique et les traits de personnalités de votre personnage. Choisissez son **alignement** (le compas moral qui guide ses décisions), et ses **idéaux**. Identifiez également ce à quoi votre personnage tient le plus, les **liens**, et les **défauts** qui pourraient un jour l'ébranler.

L'historique de votre personnage définit son histoire, son occupation habituelle, et sa place dans le monde de D&D. Votre MD peut vous proposer d'autres historiques en plus que ceux décrits ici, et peut éventuellement travailler avec vous pour construire un historique à la mesure de votre concept de personnage.

Un historique donne à votre personnage une aptitude spécifique et la maîtrise de deux compétences, et éventuellement un accès à des langues additionnelles ou la maîtrise de certains outils. Notez toutes ces informations sur la feuille de personnages.

Caractéristiques de votre personnage

Prenez en compte les valeurs de caractéristiques et la race de votre personnage pour détailler son apparence et sa personnalité. Un personnage très fort doté d'une faible intelligence devrait penser et agir bien différemment d'un personnage très intelligent, mais ayant peu de force.

Par exemple, une Force importante correspond habituellement à un corps athlétique et robuste, alors qu'un personnage doté d'une Force faible sera efflanqué ou rondouillard.

Une haute Dextérité indiquera probablement souplesse et minceur, à l'inverse, un personnage avec une faible dextérité sera dégingandé et maladroit ou lourd et boudiné.

Un personnage de forte Constitution sera en bonne santé et énergique, à l'inverse, le personnage sera maladif ou fragile.

Une haute Intelligence est l'apanage d'un personnage studieux et très curieux, alors qu'un langage simple ou une mémoire évasive indiquera une faible intelligence.

Un personnage de forte Sagesse aura un bon jugement, de l'empathie et sera conscient de ce qui se passe autour de lui. À l'inverse, le personnage sera étourdi, téméraire ou inconscient.

Une présence gracieuse ou intimidante, couplée à une forte confiance en soi, est l'apanage d'un fort Charisme. À l'opposé, le personnage sera rude, ou peu loquace, ou encore timide.

Création de Bruenor, étape 4

Bob continu de remplir la feuille de Bruenor : son nom, son genre (homme), sa taille, son poids et son alignement (Loyal Bon). Sa bonne Force et sa haute Constitution suggèrent qu'il est en bonne santé, athlétique, alors que son Intelligence plus faible indique un manque d'attention.

Bob décide que Bruenor descend d'une noble lignée, mais que son clan fut chassé de ses terres dans la jeunesse du nain. Il a grandi en travaillant comme forgeron dans un village éloigné d'Icewind Dale. Mais Bruenor a une destiné héroïque – il doit reconquérir ses terres – donc Bob choisit l'historique héros du peuple. Il note les maîtrises et les aptitudes spéciales conférées par cet historique.

Bob a une idée assez précise de la personnalité de Bruenor, il ignore donc les traits de personnalités indiqués dans l' historique, et note plutôt que Bruenor est un nain attentionné et sensible qui aime ses amis et ses alliés, mais qu'il cache ce cœur tendre derrière un comportement bourru et agressif. Il choisit l'idéal d'Équité dans la liste de l'historique, indiquant ainsi que Bruenor pense que personne n'est au- dessus des lois.

De par son histoire, le lien de Bruenor est évident : il souhaite un jour reprendre Hall Mithril, sa terre natale, au dragon des ombres qui en a chassé les nains. Son défaut est lié à sa nature attentionnée - il a un préjugé favorable envers les orphelins et les âmes rétives, et il montre parfois de la miséricorde sans être sûr du résultat.

5) Choisir son équipement

Votre classe et votre historique déterminent l'**équipement de départ** de votre personnage, y compris ses armes, son armure et tout autre équipement d'aventurier. Notez l'équipement sur votre feuille de personnage, vous en trouverez les descriptions dans le chapitre Équipement.

Au lieu de choisir les présélections des classes et des historiques, vous pouvez acheter et choisir l'équipement de votre personnage. Comme indiqué dans le chapitre Équipement, vous disposez d'un nombre de **pièces d'or** (po), à dépenser selon votre classe. Des listes d'équipements assez complètes sont présentes dans ce même chapitre. Si vous le souhaitez, votre personnage peut aussi avoir gratuitement une babiole.

Votre valeur de Force indique ce que vous pouvez porter. Essayez de ne pas acheter un poids total d'équipement de plus de 7,5 fois votre valeur de Force en kilogramme. Le chapitre Utiliser les caractéristiques précise les règles sur les capacités de charge.

Classe d'armure

Votre **classe d'armure** (CA) représente l'aptitude de votre personnage à éviter les coups en combat. Votre armure, votre bouclier et votre modificateur de Dextérité contribuent à votre CA. Tous les personnages ne portent cependant pas d'armure ou n'utilisent pas un bouclier.

Sans armure, ni bouclier, la CA de votre personnage est égale à 10 + son modificateur de Dextérité. Si votre personnage porte une armure et/ou utilise un bouclier, calculez votre CA comme indiqué dans les règles sur les armures. Notez votre valeur de CA sur votre feuille de personnage.

Votre personnage doit maîtriser le port de l'armure ou l'usage du bouclier pour pouvoir bénéficier de leurs pleins effets. Vos maîtrises en port d'armure et en utilisation de bouclier sont déterminées par votre classe. Il y a des inconvénients à porter une armure ou à utiliser un bouclier si vous ne possédez pas la maîtrise nécessaire, comme indiqué dans le chapitre Équipement.

Certains sorts et certaines aptitudes de classes peuvent modifier le mode de calcul de votre CA. Si vous avez plusieurs aptitudes qui modifient le mode de calcul de base, vous ne devez en choisir qu'une.

Armes

Pour chaque arme que le personnage porte, calculez son bonus au toucher et aux dégâts avec cette arme.

Lorsque vous attaquez avec une arme, vous lancez un d20 et ajoutez au résultat votre bonus de maîtrise (seulement si vous maîtrisez cette arme), puis le modificateur de caractéristique approprié.

Pour les attaques avec une arme de **corps à corps**, utilisez votre modificateur de Force pour l'attaque et les dégâts. Une arme ayant la propriété finesse, telle une rapière, vous permet d'utiliser la Dextérité au lieu de la Force.

Pour les attaques avec une arme à **distance**, utilisez votre modificateur de Dextérité pour l'attaque comme pour les dégâts. Vous pouvez cependant utiliser plutôt votre Force pour les armes ayant la propriété lancer, comme les haches.

Création de Bruenor, étape 5

Bob inscrit l'équipement de départ de la classe de guerrier et de l'historique héros du peuple. Son équipement de départ comprend une cotte de mailles et un bouclier, qui combinés donne à Bruenor une CA de 18.

Pour les armes du nain, Bob choisit une hache d'armes et deux haches. La hache d'armes est une arme de corps à corps, donc Bruenor utilise son modificateur de Force pour l'attaque comme pour les dégâts. Son bonus d'attaque est égal à son modificateur de Force (+3) plus son bonus de maîtrise (+2), ce qui donne un total de +5. La hache d'armes fait 1d8 dégâts tranchants, et Bruenor y ajoute son modificateur de Force lorsqu'il touche, pour un total de 1d8+3 dégâts tranchants. Lorsqu'il lance une de ses haches, Bruenor utilise le même bonus d'attaque que ci-dessus (les haches, en tant qu'armes de lancer, utilisent la Force pour l'attaque et les dégâts), et l'arme fait donc 1d6+3 dégâts tranchants lorsqu'elle touche.

6) Jouer ensemble

La plupart des personnages de D&D ne travaillent pas seuls. Chaque personnage joue un rôle au sein d'un **groupe** d'aventuriers qui travaillent ensemble pour un objectif commun. Le travail d'équipe et la collaboration améliorent grandement les chances de votre groupe de survivre aux nombreux périls dans les mondes de D&D. Parlez-en à vos camarades de jeu et à votre MD pour décider si vos personnages se connaissent, comment ils se sont rencontrés, et quelles sortes de quêtes le groupe pourrait entreprendre.

Au-delà du niveau 1

Quand votre personnage participe à des aventures et remporte des challenges, il gagne de l'expérience, qui est représentée par les points d'expériences (XP). Un personnage qui atteint un total spécifique de points d'expérience progresse en capacités. Cette progression s'appelle **gagner un niveau**.

Lorsque votre personnage gagne un niveau, de nouvelles aptitudes de classes s'offrent à lui, comme indiqué dans les descriptions des classes. Certaines de ces aptitudes vous permettent d'augmenter vos valeurs de caractéristiques, soit en en augmentant deux de +1, soit en en augmentant une de +2. Vous ne pouvez pas augmenter une valeur de caractéristique au-delà de 20. De plus, les bonus de maîtrise progressent à certains niveaux.

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous ajoutez un Dé de vie à votre total. Lancez ce dé, ajoutez-y votre bonus de Constitution, et ajoutez le total obtenu à vos points de vie maximums. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la valeur fixe indiquée dans la description de votre classe, qui se trouve être la valeur moyenne (arrondie au supérieur) du dé.

Lorsque votre modificateur de Constitution augmente de 1, votre nombre de points de vie maximums augmente de 1 pour chaque niveau que vous avez atteint. Par exemple, lorsque Bruenor atteint le niveau 8 en tant que guerrier, sa constitution passe de 17 à 18, son modificateur passant ainsi de +3 à +4. Son nombre de points de vie maximums augmente alors de 8.

La table ci-dessous indique le total de XP nécessaire pour progresser du niveau 1 au niveau 20, ainsi que le bonus de maîtrise pour le niveau concerné. Vérifiez la description de votre classe de personnage pour voir quelles sont les autres progressions obtenues.

Échelons de jeu

D&D distingue quatre échelons du jeu. Ces échelons n'ont pas de règle spécifique associée, c'est juste une description générale des changements de niveau d'expérience de jeu en fonction du niveau des personnages.

Dans le **1er échelon** (niveaux 1 à 4), les personnages sont des apprentis aventuriers. Ils apprennent les aptitudes qui définissent leur appartenance à une classe, et font le choix majeur de leur spécialisation au sein de leur classe, ce qui leur apportera certaines spécificités (comme la Tradition arcanique d'un magicien ou l'Archétype martial d'un guerrier). Les dangers qu'ils affrontent sont relativement faibles, du niveau d'un danger pour une ferme locale ou un village.

Au **2ème échelon** (niveaux 5 à 10), les personnages s'affermissent. La plupart des lanceurs de sorts accèdent aux sorts de niveau 3 en démarrant cet échelon, découvrant un nouveau seuil de puissance magique avec des sorts comme *boule de feu* ou *éclair*. À cette étape, la plupart des classes combattantes gagnent la capacité d'attaquer plusieurs fois en 1 round. Ces personnages sont devenus importants, s'opposant aux dangers pouvant menacer des villes ou des royaumes.

Au **3ème échelon** (niveaux 11-16), les personnages ont atteint une puissance qui les place très au-dessus de la populace, et ils se distinguent parmi les aventuriers. Au niveau 11, les lanceurs de sorts ont accès au niveau 6 de sorts, leur offrant un pouvoir inimaginable auparavant. Les autres classes accèdent à des aptitudes leur permettant de faire encore plus d'attaques et d'être encore plus impressionnantes. Ces puissants aventuriers affrontent des menaces au niveau de toute une région, voire d'un continent.

Au **4ème échelon** (niveaux 17-20), les personnages atteignent le summum de leur art, devenant des icônes héroïques ou maléfiques. Le destin des mondes ou même l'ordre fondamental du multivers sont bousculés par leurs aventures.

Points d'expérience	Niveau	Bonus de maîtrise
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2 700	4	+2
6 500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

Races

Une visite dans l'une des plus grandes cités des mondes de D&D, que ce soit Eauprofonde, la cité libre de Faucon Gris, où même Sigil, la cité des Portes, submerge les sens. On y entend des discussions dans de multiples langues. Les odeurs des différentes cuisines culturelles se mêlent aux émanations des rues bondées et des conditions sanitaires déplorables. Les bâtiments de diverses architectures et styles se côtoient et indiquent les origines variées des habitants. Et les gens eux-mêmes – des personnes de tailles, de formes et de couleurs différentes, habillées dans divers styles bariolés – représentent différentes races, des petits halfelins et robustes nains aux elfes sveltes et majestueux se mélangeant avec de nombreuses ethnies humaines.

Éparpillés parmi ce peuple bigarré, on peut rencontrer des membres d'une race vraiment exotique : un puissant drakéide ici, traçant son chemin dans la foule ; là, un tieffelin narquois espionnant depuis les ombres de la malice dans les yeux. Un groupe de gnomes rit aux éclats, alors que l'un d'eux active un ingénieux jouet de bois, qui se meut de lui-même. Demi-elfes et demi-orques travaillent et vivent aux côtés des humains, sans appartenir pleinement aux races de leurs parents respectifs. Et par ici, à l'écart des rayons solaires, se dresse un drow solitaire, un fugitif des mondes souterrains, tentant de tracer sa voie dans un monde qui a peur des membres de sa race.

Choisir une race

Les humains sont les personnages les plus fréquents dans les mondes de D&D, mais ils vivent et travaillent aux côtés de nains, elfes, halfelins et d'innombrables autres espèces fantastiques. Votre personnage appartient à une de ces races. Toutes les races intelligentes du multivers ne sont cependant pas appropriées pour être incarnées par un joueur. Les elfes, les halfelins, les humains et les nains sont les races les plus communes pour composer un groupe dans une partie typique. Les autres races et sous-races sont moins fréquentes en tant qu'aventuriers.

Le choix de la race affecte de nombreux aspects de votre personnage. Il établit des qualités fondamentales qui vont marquer toute la carrière d'aventurier de votre personnage. Lorsque vous prenez cette décision, gardez bien à l'esprit le genre de personnage que vous voulez jouer. Par exemple, un halfelin pourrait être un bon choix pour un roublard sournois, un nain fait un bon guerrier rude, et un elfe peut être un parfait maître de la magie des arcanes. La race de votre personnage affecte non seulement les valeurs de vos caractéristiques et vos traits, mais fournit également d'importants repères pour la construction de l'histoire de votre personnage. La description de chaque race comporte des informations pour vous aider à jouer le rôle de cette race, sa personnalité, son apparence physique, les caractéristiques de sa société et les tendances raciales de son alignement. Ces détails sont des suggestions pour vous aider à réfléchir à votre personnage. Mais les aventuriers peuvent fortement différer de la norme de leur race. Dans ce cas, il est intéressant de se demander pourquoi votre personnage est différent ; cela vous sera utile pour réfléchir à l'historique et à la personnalité de votre personnage.

Traits raciaux

La description de chaque race indique les traits raciaux communs aux membres de cette race. Les entrées suivantes sont présentes pour chacune des races décrites.

Ajustement de caractéristique

Toute race ajuste une ou plusieurs caractéristiques du personnage.

Âge

Ce trait indique l'âge à partir duquel un membre de la race est considéré comme adulte, ainsi que son espérance de vie. Cette information peut vous aider à déterminer l'âge de départ de votre personnage en début de jeu. Vous pouvez choisir n'importe quel âge pour votre personnage, qui pourrait par exemple expliquer certaines valeurs de vos caractéristiques. Par exemple, si vous jouez un personnage jeune ou très vieux, l'âge pourrait expliquer une faible valeur de Force ou de Constitution, et un âge avancé pourrait justifier une forte Intelligence ou Sagesse.

Alignement

La plupart des races ont une tendance vers certains alignements. Ce n'est pas une obligation pour le joueur, mais expliquer pourquoi son personnage nain est chaotique, par exemple, alors que la société naine est loyale, peut vous aider à mieux définir votre personnage.

Taille

Les personnages de la majorité des races sont de taille Moyenne, une catégorie de taille qui englobe des hauteurs d'en gros 1,20 m à 2,40 m. Quelques races sont de taille Petite (entre 60 cm et 1,20 m), et certaines règles de jeu les affectent différemment. La plus importante d'entre elles précise que les personnages de taille Petite ont des difficultés à manier des armes lourdes, comme cela l'est indiqué dans le chapitre Équipement.

Vitesse

Votre vitesse détermine la distance que vous pouvez parcourir lors des Déplacements et lors des Combats.

Langues

De par sa race, votre personnage peut parler, lire et écrire certaines langues. Le chapitre Personnalité et Historique énumère les langues les plus communes du multivers de D&D

Sous-races

Quelques races sont subdivisées en sous-races. Un personnage d'une sous-race possède les traits de la race « mère » en plus des traits de la sous race choisie. Les relations entre les sous races varient de manière importante selon les races et les mondes dans lesquels ils vivent. Par exemple, dans le monde de campagne de Dragonlance, les nains des montagnes et ceux des collines vivent ensemble en tant que clans différents d'un même peuple, alors que dans les Royaumes Oubliées ces peuples vivent dans des royaumes séparés sous les noms de nains d'écu et nains d'or, respectivement.

Elfe

« Jamais je n'aurais imaginé qu'une telle beauté puisse exister » dit doucement Lunedor. La journée de marche fut difficile, mais finalement, la récompense allait au-delà de leurs rêves. Les compagnons étaient perchés en haut d'une falaise qui surplombait la fabuleuse cité de Qualinost. Quatre tours allongées s'élevaient à chaque coin de la cité, comme autant de fuseaux brillants, leur luisante pierre blanche marbrée d'éclats argentés. D'élégantes arches flottaient dans l'air, s'élançant de tour en tour. Construites par d'anciens forgerons nains, elles étaient assez solides pour soutenir le poids d'une armée, et pourtant elles paraissaient si délicates que le frôlement d'un oiseau suffirait à les déséquilibrer. Ces arches lumineuses étaient les seules limites de la cité ; aucun mur ne ceinturait Qualinost. La cité elfique ouvrait ses bras aimables vers la nature sauvage.

- Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragons d'un crépuscule automnal

Les elfes sont des créatures magiques d'une extraordinaire grâce, habitant le monde sans en faire totalement partie. Ils vivent dans des lieux d'une beauté éthérée, au cœur d'anciennes forêts ou dans des tours scintillantes d'une lumière féerique, là où une douce musique flotte dans l'air et où de subtiles effluves embaument la brise. Les elfes aiment la nature et la magie, l'art et l'artisanat, la musique et la poésie, et les bonnes choses de ce monde.

Sveltes et gracieux

Avec leur grâce surnaturelle et leurs traits fins, les elfes paraissent d'une beauté envoûtante aux yeux des humains et des membres des autres races. Ils sont légèrement plus petits qu'un humain moyen. Leur taille varie entre 1,50 m et 1,80 m. Ils sont plus sveltes que les humains, pesant entre 45 et 65 kg. Hommes et femmes sont de tailles similaires et les hommes sont à peine plus massifs que les femmes.

La couleur de peau des elfes comprend les variantes humaines ainsi que des teintes de cuivre, de bronze et une couleur blanche bleutée. Les cheveux peuvent être verts ou bleus, et les yeux comme des bassins d'or ou d'argent liquide. Les elfes sont glabres et imberbes. Ils privilégient les vêtements élégants de couleurs vives et apprécient le port de bijoux à la fois simples et jolis.

Une perspective intemporelle

Les elfes peuvent vivre plus de 700 ans, ce qui leur donne une large perspective sur les événements qui ont bouleversé l'existence des peuples à l'espérance de vie plus courte. Ils sont plus souvent amusés qu'excités et plus enclins à la curiosité qu'à l'avidité. Ils ont tendance à rester distants et imperturbables lors d'incidents mineurs. Toutefois, lorsqu'ils poursuivent un objectif, lors d'une aventure ou dans l'apprentissage d'une nouvelle compétence artistique, les elfes peuvent se montrer tenaces et déterminés. Ils sont lents à former de nouvelles amitiés ou inimitiés, mais encore plus lents à les oublier. Ils répliquent aux insultes anodines par le dédain et aux insultes sérieuses par la vengeance.

Comme les rameaux d'un jeune arbre, les elfes sont flexibles face aux dangers. Ils comptent sur la diplomatie et le compromis pour résoudre les conflits avant qu'ils prennent de l'ampleur. Ils sont réputés pour se retirer dans leurs domaines forestiers lors d'intrusion, confiants qu'ils peuvent simplement attendre le repli des envahisseurs. Mais lorsque le besoin se fait sentir, les elfes dévoilent leurs rigoureuses compétences martiales, en maniant habilement l'épée, l'arc et la stratégie.

Les royaumes forestiers cachés

La plupart des elfes demeurent dans de petits villages forestiers camouflés à travers les arbres. Les elfes chassent le gibier, font la cueillette et cultivent les légumes. Leurs compétences et leur magie leur permettent de vivre en autarcie sans avoir à défricher et labourer la terre. Ce sont des artisans doués qui fabriquent des vêtements finement tissés et des objets d'art. Les contacts avec le monde extérieur sont ordinairement limités bien qu'un petit nombre d'elfes gagnent leur vie en échangeant des œuvres artisanales contre des métaux (l'exploitation minière ne les intéresse pas).

Les elfes rencontrés hors de leurs propres territoires sont habituellement des ménestrels, des artistes ou des érudits. La noblesse humaine s'arrache les services de tuteurs elfiques pour l'enseignement de l'escrime ou de la magie à leur progéniture.

Exploration et aventure

Les elfes partent à l'aventure pour voir le monde. Puisqu'ils vivent si longtemps, ils peuvent profiter de siècles entiers pour explorer et découvrir. Ils tolèrent mal le rythme de la société humaine, qui est strictement organisée au quotidien mais constamment en mutation d'une décennie à l'autre. De fait, ils choisissent des carrières qui les laissent libres de voyager à leur propre rythme. Les elfes apprécient mettre en pratique leurs prouesses martiales ou faire l'acquisition de pouvoirs magiques toujours plus puissants, ce que la vie d'aventurier leur permet. Certains se joindront à un groupe de rebelles combattant l'oppression tandis que d'autres pourraient devenir les parangons de principes moraux.

Noms elfes

Les elfes sont considérés comme des enfants jusqu'à ce qu'ils se déclarent eux-mêmes adultes, aux alentours de leur premier siècle d'existence. Avant ce moment, ils sont appelés par leur nom d'enfant. En se déclarant adulte, un elfe choisit un nom d'adulte, bien que ceux qui l'ont connu enfant persistent à utiliser son nom d'enfant. Chaque nom d'elfe adulte est une création unique. Toutefois, il peut refléter les noms d'individus respectés ou d'autres membres de la famille. Peu de distinctions existent entre le nom d'un homme et d'une femme. Le regroupement suivant n'exprime qu'une tendance générale. De plus, tous les elfes portent un nom de famille qui est typiquement la combinaison d'autres termes elfiques. Certains elfes voyageant avec des humains traduisent leur nom de famille dans la langue commune. D'autres préserveront la version elfique.

Noms d'enfant : Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.

Noms d'adulte masculins : Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

Noms d'adulte féminins : Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia.

Nom de famille (traduction en langue commune) : Amakiir (Fleur de gemme), Amastacia (Fleur d'étoile), Galanodel (Murmure de lune), Holimion (Rosée de diamant), Ilphelkiir (Bourgeon de gemme), Liadon (Feuille argentée), Melianne (Talon de chêne), Naïlo (Brise nocturne), Siannodel (Ruisseau de lune), Xiloscient (Pétale d'or).

HAUTAINS MAIS GRACIEUX

Malgré le fait qu'ils puissent être hautains, les elfes sont généralement gracieux même avec ceux qui ne sont pas à la hauteur de leurs attentes, autrement dit, avec tous les non-elfes. Ils peuvent toutefois trouver du bon chez à peu près tout le monde.

Nains. « Les nains sont des lourdauds ternes et maladroits. Mais ce qu'il leur manque en humour, en sophistication et en manières, ils le compensent par leur bravoure. Et je dois l'admettre, leurs meilleurs artisans produisent un ouvrage dont la qualité rivalise avec celle des elfes ».

Halfelins. « Les halfelins sont des gens de plaisirs simples et ce n'est pas une qualité à mépriser. Ils font preuve de bonté et ils se soucient des uns et des autres. Ils prennent soin de leurs jardins et ont prouvé qu'ils étaient plus résistants qu'ils ne le laissent paraître lorsque le besoin se fait sentir ».

Humains. « Toute cette précipitation, leur ambition et leur motivation à réaliser quelque chose avant la fin de leur courte vie ; les entreprises humaines paraissent si futiles quelques fois. Mais lorsque vous vous attardez sur leurs réalisations, vous êtes en mesure d'apprécier leurs accomplissements. Si seulement ils pouvaient ralentir et apprendre quelques raffinements ».

Traits

Ajustement de caractéristique. Votre Dextérité augmente de +2.

Age. Bien que les elfes atteignent la maturité physique à peu près au même âge que les humains, pour les elfes la définition de l'âge adulte dépend plus de l'expérience que l'on peut avoir du monde que de la croissance physique. Un elfe prétend généralement à l'âge adulte et à un nom d'adulte aux alentours de ses 100 ans et peut vivre jusqu'à 750 ans.

Alignement. Les elfes aiment la liberté, la variété et l'auto-détermination, c'est pourquoi ils penchent fortement vers les aspects les plus doux du chaos. Ils apprécient et protègent la liberté d'autrui autant que la leur, et sont le plus souvent bons.

Taille. Les elfes mesurent entre 1,50 m et 1,80 m et sont élancés. Votre taille est Moyenne.

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres par round.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Sens affûtés. Vous maîtrisez la compétence Perception.

Ascendance féerique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils méditent profondément, restant à demi conscients, 4 heures par jour (le mot commun pour désigner cette méditation est « transe »). En méditant, vous pouvez rêver, tant bien que mal ; ces rêves sont en fait des exercices mentaux qui deviennent un réflexe après des années de pratique. Après un repos de ce type, vous obtenez les mêmes avantages qu'un humain après 8 heures de sommeil.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et l'elfique. L'elfique est fluide, possède de subtiles intonations et une grammaire complexe. La littérature elfe est riche et variée, et leurs chansons et poèmes sont célèbres parmi les autres races. Beaucoup de bardes apprennent cette langue afin de pouvoir ajouter des ballades elfiques à leur répertoire.

Sous race. D'anciens clivages du peuple elfique ont abouti à trois sous races principales : les haut-elfes, les elfes des bois et les elfes noirs, plus communément appelés drows. Dans certains mondes, ces sous-races sont elles-mêmes subdivisées (comme les elfes solaires et les elfes lunaires des Royaumes Oubliés), et vous pouvez si vous le souhaitez choisir une de ces subdivisions.

Haut-elfe

En tant que haut-elfe, vous avez l'esprit vif et connaissez les rudiments de la magie. Notez qu'il existe deux sortes de hauts-elfes. Les premiers (les elfes du soleil) sont hautains et solitaires, se pensant supérieurs aux non-elfes et même aux autres elfes. Les seconds (les elfes de la lune), plus communs et plus conviviaux, sont souvent rencontrés chez les humains et les autres races. Les elfes du soleil ont la peau de couleur bronze et les cheveux de couleur cuivre, noir ou or. Leurs yeux sont de couleur or, d'argent ou noir. Les elfes de la lune sont beaucoup plus pâles. Ils ont souvent les cheveux blanc-argenté, noir ou bleu, mais diverses nuances de blond, brun et roux ne sont pas rares. Leurs yeux sont bleus ou verts et mouchetés d'or.

Ajustement de caractéristique. Votre Intelligence augmente de +1.

Entraînement aux armes elfiques. Vous obtenez la maîtrise des épées (longues et courtes) et des arcs (longs et courts).

Sorts mineurs. Vous connaissez un sort mineur de votre choix parmi la liste des sorts mineurs de magicien. L'Intelligence est votre caractéristique pour lancer ce sort.

Langue additionnelle. Vous parlez, lisez et écrivez une langue supplémentaire de votre choix.

Elfe des bois

En tant qu'elfe des bois, vous avez des sens aiguisés et une forte intuition. Vous vous déplacez rapidement et discrètement dans vos forêts. Les elfes des bois (également appelés elfes sauvages, elfes verts ou elfes des forêts) sont reclus et méfiants envers les non-elfes. La peau des elfes des bois tend à être cuivrée, parfois avec des traces de vert. Leurs cheveux tendent vers le brun et le noir, mais peuvent parfois aussi être blonds ou cuivrés. Leurs yeux sont verts, bruns ou noisette.

Ajustement de caractéristique. Votre Sagesse augmente de +1.

Entraînement aux armes elfiques. Vous obtenez la maîtrise des épées (longues et courtes) et des arcs (longs et courts).

Pied flottant. Votre vitesse de déplacement passe à 10,50 mètres.

Camouflage de la nature. Vous pouvez tenter de vous cacher dans une zone à visibilité réduite, comme en présence de branchages, de forte pluie, de neige qui tombe, de brume ou autre phénomène naturel.

Halfelin

Regis l'halfelin, l'unique représentant de sa race à des centaines de kilomètres à la ronde, croisa les doigts derrière sa tête et s'adossa contre le tapis moussu d'un tronc d'arbre. Regis était petit, même aux yeux de ceux de sa toute petite race, si bien que le duvet de sa chevelure brune et bouclée atteignait à peine la marque des trois pieds. Mais son ventre était bien rebondi par son affection pour un bon repas, voire plusieurs, selon les occasions qui se présentaient à lui. Le bâton sinueux qui lui servait de canne à pêche s'élevait au-dessus de lui, coincé entre deux de ses orteils, et suspendu au-dessus d'un lac tranquille, se reflétant parfaitement sur la surface vitreuse du Maer Dualdon.

- R.A. Salvatore, *L'Éclat de cristal*

Le confort à la maison est ce à quoi aspirent la plupart des halfelins : un endroit où s'installer dans une paix sereine, loin des monstres errants et des confrontations armées ; un feu ardent et un repas copieux ; un breuvage fin et une conversation raffinée. Bien que certains halfelins vivent leurs jours isolés dans des communautés agricoles, d'autres forment des bandes nomades en constant déplacement, attirés par les grands chemins et les vastes horizons pour découvrir les merveilles de nouvelles terres et de nouveaux peuples. Mais même ces itinérants aiment la paix, la nourriture, un foyer et un chez-soi, même si ce chez-soi est un chariot cahotant sur une route poussiéreuse ou un radeau flottant au gré du courant.

Petits et pragmatiques

Les tout petits halfelins survivent dans un monde rempli de créatures plus grandes qu'eux en évitant d'être remarqués ou en évitant les offenses. Mesurant près de 90 cm, ils paraissent plutôt inoffensifs et ainsi, ils ont réussi à survivre depuis des siècles à l'ombre des empires et en marge des guerres et des remous politiques. Ils ont tendance à être trapus, pesant entre 18 et 20 kilos.

Les halfelins ont un teint de peau variant de bronzé à pale avec un ton rougeaud. Leur chevelure est habituellement brune ou sablée et bouclée. Ils ont les yeux bruns ou de couleur noisette. Les hommes halfelins portent souvent de longues rouflaquettes, mais la barbe est rare et la moustache, encore plus. Ils aiment les vêtements simples, confortables et pratiques, préférablement de couleurs vives.

Le pragmatisme des halfelins va au-delà de leur habillement. Ils se soucient des besoins de base et des plaisirs simples. Ils n'ont aucun intérêt à l'ostentation. Même le plus riche des halfelins garde ses trésors sous clé, dans un cellier plutôt qu'à la vue de tous. Ils ont un don pour trouver les solutions les plus simples aux problèmes et ont peu de patience pour l'indécision.

Aimables et curieux

Les halfelins sont des gens affables, chaleureux et joyeux. Ils chérissent les liens de famille et l'amitié ainsi que le confort du foyer, n'entretenant que peu de rêves d'or et de gloire. Les plus téméraires parmi eux s'aventurent généralement dans le monde pour des raisons liées à la communauté, l'amitié, l'envie de voyager ou la curiosité. Ils aiment découvrir de nouvelles choses, même les plus simples, comme une nourriture exotique ou un style particulier de vêtements. Les halfelins sont aisément émus par la pitié et ils détestent voir la souffrance d'un être vivant. Ils sont généreux et partagent sans compter, même dans les temps plus difficiles.

Se fondre dans la foule

Les halfelins sont aptes à s'insérer dans une communauté d'humains, de nains ou d'elfes, en se rendant utiles et bienveillants. La combinaison de leur discrétion innée et de leur nature modeste contribue à éviter une attention non désirée. Ils collaborent promptement avec les autres et sont très fidèles à leurs amis, qu'ils soient halfelins ou non. Mais ils peuvent aussi se montrer remarquablement féroces quand leurs amis, leurs familles ou leurs communautés sont menacés.

Traditions pastorales

La plupart des halfelins vivent dans de petites communautés pacifiques avec de grandes exploitations agricoles et des bosquets bien gardés. Ils n'ont jamais construit un royaume de leur propre chef ni même possédé beaucoup de terres au-delà de leurs comtés tranquilles. Ils ne reconnaissent pas la noblesse et la royauté, préférant les conseils des anciens de la famille pour les guider. Cet accent mis sur la famille et la communauté a permis aux halfelins de maintenir leurs traditions durant des milliers d'années, sans être affectés par l'ascension et la chute des empires.

Beaucoup de halfelins vivent parmi les autres races, où leur travail acharné et leur fidélité leur offrent de bonnes récompenses et le confort. Certaines communautés considèrent le voyage comme un mode de vie, conduisant des chariots ou guidant des embarcations d'un endroit à l'autre sans posséder un domicile fixe.

Exploration opportuniste

Les halfelins qui ont pris le chemin de l'aventure l'ont généralement fait pour défendre leurs communautés, aider leurs amis ou explorer un vaste et merveilleux monde. Pour eux, l'aventure est moins une carrière qu'une chance ou une nécessité.

Affables et positifs

Les halfelins tentent de s'entendre avec tout le monde et hésitent longuement avant de faire de quelconques généralisations, surtout si elles sont négatives.

Nains. « Les nains sont de loyaux amis. Vous pouvez compter sur eux pour tenir parole. Mais un sourire de temps en temps, ça ne leur ferait pas de mal. N'est-ce pas ? ».

Elfes. « Quelle beauté ! Leurs visages, leur musique, leur grâce, et le reste. On pourrait croire qu'ils sortent tout droit d'un rêve merveilleux. Mais impossible de savoir ce qui se trame derrière ce visage souriant, sûrement plus qu'ils ne laissent paraître ».

Humains. « Les humains nous ressemblent tellement. Quelques-uns d'entre eux, à tout le moins. Mettez le nez hors des châteaux et des donjons. Discutez avec les fermiers et les éleveurs et vous y trouverez des gens biens, des gens solides. Non pas que les barons et les soldats soient des gens mauvais, vivre selon ses convictions est tout à fait admirable. En protégeant leurs terres, ils nous protègent également ».

Noms halfelins

Un halfelin possède un prénom, un nom de famille et parfois un surnom. Les noms de famille sont souvent des surnoms qui ont si bien collé qu'ils ont été transmis durant des générations.

Noms masculins : Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Noms féminins : Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Noms de famille : Ramasse brosse, Bon baril, Flacon vert, Haute colline, Tombe colline, Pendu du pré, Feuille de thé, Pas d'épines, Lance pavé, Sous la branche.

Traits

Ajustement de caractéristique. Votre Dextérité augmente de +2.

Age. Un halfelin atteint l'âge adulte à 20 ans et a une longévité de 150 ans environ.

Alignement. La plupart des halfelins sont loyaux. En règle générale, ils ont bon cœur et sont sympathiques, ne supportent pas de voir les autres souffrir et n'ont aucune tolérance pour l'oppression. Ils sont aussi très ordonnés et respectent les traditions, s'appuyant lourdement sur le soutien de leur communauté et le confort de leurs vieilles habitudes.

Taille. Les halfelins mesurent environ 90 cm de haut pour un poids aux alentours de 18 kg. Votre taille est Petite (P).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 mètres par round.

Chanceux. Lorsque vous obtenez un 1 au dé d'un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé et devez alors utiliser ce nouveau résultat.

Vaillant. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Agilité halfeline. Vous pouvez passer dans l'espace de toute créature d'une taille supérieure à la vôtre.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et le halfelin. La langue halfeline n'est pas secrète, mais les halfelins sont réticents à la partager avec d'autres. Ils écrivent très peu, et par conséquent ne possèdent pas un riche corpus de littérature. Leur tradition orale, cependant, est très forte. Presque tous les halfelins parlent le commun pour converser avec les gens qui partagent les terres qu'ils habitent ou sur lesquelles ils voyagent.

Sous-race. Les pied-légers et les corpulents sont plutôt deux branches d'une même famille que réellement des sous-races. Choisissez l'une des subdivisions proposées ci-après.

Halfelin pied-léger

En tant que halfelin pied-léger, vous pouvez facilement vous cacher, en utilisant même d'autres personnes comme abri. Vous avez tendance à être affable et à bien vous entendre avec les autres. Les halfelins pied-léger sont ceux qui ont le plus migré et sont donc la sous-race la plus commune. Ils sont les plus enclins à voyager de tous les halfelins, et vivent souvent avec d'autres races ou embrassent une vie de nomade.

Ajustement de caractéristique. Votre Charisme augmente de +1.

Discrétion naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher si vous vous trouvez derrière une créature d'une taille supérieure à la vôtre.

Halfelin corpulent

En tant que halfelin corpulent, vous êtes plus robuste que la moyenne et possédez une certaine résistance au poison. Certains disent que les corpulents ont du sang nain. Ce sont les plus communs au sud des Royaumes Oubliés.

Ajustement de caractéristique. Votre Constitution augmente de +1.

Résistance du corpulent. Vous obtenez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance contre les dégâts de poison.

HUMAIN

C'étaient les histoires d'un peuple sans repos qui depuis longtemps avait embarqué sur les mers et les rivières, d'abord pour piller et terroriser, puis pour s'installer. Pourtant, il y avait une énergie, une passion pour l'aventure, qui chantait à chaque page. Loin dans la nuit Liriel lisait, de bougies en précieuses bougies. Elle n'avait jamais accordé beaucoup d'attention aux humains, mais ces histoires la fascinaient. Dans ces pages jaunies se mélangeaient des histoires de héros audacieux, d'animaux étranges et féroces, de puissants dieux primitifs, et une magie qui faisait partie intégrante de ce pays lointain.

- Elaine Cunningham, *Fille du drow*

Dans la plupart des mondes, les humains sont la plus jeune des races communes, la dernière à être apparue et celle dotée de la plus faible longévité par rapport aux nains, aux elfes et aux dragons. Peut-être du fait de leurs vies plus courtes, ils s'efforcent d'atteindre autant d'objectifs qu'ils peuvent pendant les années qui leur sont données. Ou peut-être sentent-ils qu'ils ont quelque chose à prouver aux races plus anciennes, et c'est pourquoi ils construisent de puissants empires basés sur la conquête et le commerce. Mais quelle que soit la raison qui les pousse de l'avant, les humains sont les innovateurs, les bâtisseurs et les pionniers de leurs mondes.

UN LARGE SPECTRE

Avec leur penchant pour les migrations et les conquêtes, il y a plus de diversités physiques chez les humains que chez les autres races communes. Il n'y a pas d'humain moyen. Un individu peut mesurer un peu moins de 1,55 mètre à plus de 1,85 mètre, et peser de 55 à 120 kilos. La couleur de leur peau varie du presque noir au blanc le plus pâle, et la couleur de leurs cheveux du noir au blond, qu'ils soient bouclés, frisés ou raides, les hommes arborant parfois une pilosité faciale plus ou moins épaisse. De nombreux humains ont une petite quantité de sang non-humain dans leurs veines, révélant des ascendances elfe, orque, ou d'autres lignages. Les humains atteignent l'âge adulte peu avant vingt ans et vivent rarement plus d'un siècle.

VARIÉTÉ EN TOUTES CHOSES

Les humains sont les plus adaptables et les plus ambitieux de toutes les races communes. Leurs goûts, leurs morales et leurs coutumes varient grandement en fonction des nombreux pays où ils se sont installés. Lorsqu'ils s'installent quelque part, ils construisent des cités faites pour durer à travers les âges, et de grands royaumes pouvant perdurer de longs siècles. Même si un humain a une espérance de vie relativement courte, les nations et cultures humaines préservent leurs traditions, dont certaines remontent bien au-delà de la mémoire des humains. Ils vivent pleinement le moment présent – ce qui les rend parfaitement adaptés à la vie d'aventurier – mais font également des plans pour le futur, cherchant toujours à laisser derrière eux un héritage. En tant qu'individu ou groupe, les humains sont opportunistes, font preuve d'adaptabilité et sont toujours prêts à changer de système politique ou social.

INSTITUTIONS DURABLES

Lorsque chez les elfes et les nains, un individu seul peut prendre la responsabilité de garder un lieu particulier ou un puissant secret, les humains fondent des ordres et des institutions pour de pareilles intentions. Lorsque, dans les clans nains et halfelins, les anciens transmettent les traditions aux jeunes générations, les temples, les gouvernements, les librairies et les codes de lois gravent les traditions humaines dans le marbre de l'histoire. Les humains rêvent d'immortalité, mais (à l'exception des rares qui recherchent la non-vie ou l'ascension divine pour échapper aux griffes de la mort) ils cherchent à y parvenir en veillant à ce que l'on se souvienne d'eux une fois partis.

Bien que certains humains soient xénophobes et vivent dans des sociétés refermées sur elles-mêmes, les terres humaines accueillent de nombreux non-humains en comparaison du nombre d'humains vivant sur les terres des autres races.

EXEMPLAIRES DANS L'AMBITION

Les humains qui recherchent l'aventure sont les individus les plus audacieux et ambitieux de cette race audacieuse et ambitieuse. Ils cherchent dans le regard de leurs contemporains le reflet de leur gloire, en amassant pouvoir, fortune et célébrité. Plus encore que chez les autres peuples, les humains défendent des causes plutôt que des territoires ou des groupes.

LE DEUXIÈME MEILLEUR AMI DE TOUT LE MONDE

Tout aussi facilement qu'ils se mélangent entre ethnies, les humains se mélangent sans problème aux autres races. Ils s'entendent avec presque tout le monde, même s'ils ne sont pas pour autant proches de beaucoup d'entre eux. Les humains font de bons ambassadeurs, diplomates, magistrats, marchands et fonctionnaires de toutes sortes.

Nains. « C'est un peuple robuste, fidèle en amitié, et qui n'a qu'une parole. Mais leur avidité pour l'or sera leur chute, pour sûr ».

Elfes. « Il est préférable de ne pas aller se promener dans les bois elfes. Ils n'aiment pas les intrus, et vous avez de grandes chances d'être ensorcelé ou truffé de flèches. Pourtant, si un elfe parvient à passer au-delà de sa damnée fierté raciale et vraiment vous traiter comme un égal, vous pouvez apprendre beaucoup d'eux ».

Halfelins. « Il est difficile de résister à un repas dans une maison de halfelin, si vous ne vous fracassez pas la tête au plafond avant. La nourriture est bonne et les histoires devant un beau feu de cheminée sont palpitantes. Si les halfelins avaient une once d'ambition, ils pourraient vraiment parvenir à quelque chose ».

NOMS HUMAINS ET ETHNIES

Avec autant de diversités par rapport aux autres cultures, les humains, en tant que race, n'ont pas de noms typiques. Certains parents humains donnent à leurs enfants des noms issus d'autres langues, tels que des noms nains ou elfes (prononcés plus ou moins correctement), mais la plupart nomment leurs enfants en fonction de leurs cultures régionales ou des traditions de leurs ancêtres.

La culture matérielle et les caractéristiques physiques des humains peuvent changer radicalement d'une région à une autre. Dans les Royaumes Oubliés par exemple,

l'habillement, l'architecture, la cuisine, la musique et la littérature diffèrent selon que l'on se trouve dans les Marches d'Argent au nord-ouest du continent, ou dans les lointains royaumes du Turmish ou de l'Impiltur plus à l'est. Et ces différences s'accentuent encore plus vers le lointain Kara-Tur. Leurs traits physiques varient cependant plutôt en fonction des flux migratoires des premiers humains, ce qui fait que l'on trouve dans les Marches d'Argent toutes les variations de colorations et de caractéristiques physiques du genre humain.

Dans les Royaumes Oubliés, neuf groupes ethniques humains sont recensés, bien que plus d'une douzaine d'autres ethnies puissent aussi être trouvées dans certaines régions spécifiques de Faerûn. Ces groupes, et les noms typiques de leurs membres, peuvent être utilisés pour un humain comme source d'inspiration, quel que soit votre univers.

Calishite

Plus petits et fins que la majorité des autres humains, les calishites ont la peau les yeux et les cheveux brun-sombre. On les trouve principalement au sud-ouest de Faerûn.

Prénoms calishites masculins : Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmem, Sudeiman, Zasheir

Prénoms calishites féminins : Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida

Noms de famille : Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

Chondathien

Les chondathiens sont minces, mates de peau, avec des cheveux bruns allant du presque blond au presque noir. La plupart sont grands et ont les yeux vert ou noisette, mais ces traits ne sont pas universels. Les descendants de ce peuple sont prédominants dans les territoires centraux de Faerûn, et sur le pourtour de la Mer Intérieure.

Prénoms chondathiens masculins : Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd

Prénoms chondathiens féminins : Arveene, Esvele, Jhessail, Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele

Noms de famille : Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag

Damarien

Établis à l'origine dans le nord-ouest de Faerûn, les damariens sont d'une taille et d'une carrure moyennes, avec un teint allant du mate au plus clair. Leurs cheveux sont généralement bruns ou noirs et la couleur de leurs yeux varie énormément d'un individu à l'autre, bien que la couleur noisette soit la plus commune.

Prénoms damariens masculins : Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor

Prénoms damariens féminins : Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora

Noms de famille : Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

Illuskien

Les illuskiens sont grands, avec le teint clair et les yeux bleus ou gris-acier. La majorité d'entre eux ont les cheveux noir-corbeaux, mais ceux qui habitent dans l'extrême nord-ouest de Faerûn ont les cheveux blonds, roux ou châtains-clair.

Prénoms illuskiens masculins : Ander, Blath, Bran, frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth

Prénoms illuskiens féminins : Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra

Noms de famille : Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windrivver

Mulan

Prévalant sur les côtes est et sud-est de la Mer Intérieure, les mulans sont généralement grands, minces, avec le teint olivâtre et des yeux noisettes ou bruns. Leurs cheveux vont du noir au châtain foncé, mais sur les terres où ils sont prédominants, beaucoup, ainsi que la totalité des nobles, se rasent intégralement le crâne.

Prénoms mulans masculins : Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethot, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur

Prénoms mulans féminins : Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis

Noms de famille : Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

Rashemi

Principalement installés à l'est de la Mer Intérieure, et souvent mélangés aux mulans, les rashemis sont généralement petits, robustes et musclés. Ils ont habituellement la peau sombre, les yeux noirs et d'épais cheveux noirs.

Prénoms rashemis masculins : Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak

Prénoms rashemis féminins : Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra

Noms de famille : Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

Shou

Les shous forment l'ethnie la plus nombreuse et la plus puissante du continent de Kara-Tur, situé loin à l'est de Faerûn. Ils ont une couleur de peau qui tire sur le jaune et le bronze, avec des cheveux noirs et des yeux noirs. Les noms de famille shous sont normalement placés avant les prénoms.

Prénoms shous masculins : An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen

Prénoms shous féminins : Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai

Noms de famille : Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

Tethyrien

Rependus le long de la Côte des Épées, à l'ouest de Faerûn, les téthyriens sont d'une taille et d'une stature moyenne, avec une peau sombre qui tend à devenir plus claire chez ceux qui vivent le plus au nord. La couleur de leurs cheveux et de leurs yeux varie grandement, mais les cheveux châtain et les yeux bleus sont les plus courants. Les téthyriens utilisent essentiellement des noms d'origine chondathiens.

Turami

Natifs de la côte sud de la Mer Intérieure, le peuple turami est généralement grand et musclé, avec une peau de couleur acajou, des cheveux noirs et frisés, et des yeux noirs.

Prénoms turamis masculins : Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero

Prénoms turamis féminins : Belama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda

Noms de famille : Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

Traits

Ajustement de caractéristique. Toutes vos caractéristiques augmentent de +1.

Age. Les humains atteignent l'âge adulte peu avant 20 ans et vivent moins d'un siècle.

Alignement. Les humains ne tendent vers aucun alignement en particulier. Le meilleur et le pire se trouvent parmi eux.

Taille. Les humains ont des tailles et des complexions très variables, pouvant mesurer depuis 1,55 mètre jusqu'à bien plus de 1,85 mètre. Quelle que soit votre taille à l'intérieur de cette plage, votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 9 mètres par round.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire le commun et une langue supplémentaire de votre choix. Les humains apprennent généralement les langues des peuples avec lesquels ils traitent, y compris les dialectes obscurs. Ils sont friands de saupoudrer leur discours avec des mots empruntés à d'autres langues comme les malédictions orques, les expressions musicales elfiques, les expressions militaires naines, et ainsi de suite.

VARIANTE

Si votre MD utilise la règle optionnelle des dons, il peut vous autoriser à utiliser cette variante des traits pour les humains, qui remplace le +1 à toutes les caractéristiques.

Ajustement de caractéristique. Deux caractéristiques différentes de votre choix augmentent de +1.

Compétences. Vous gagnez la maîtrise d'une compétence de votre choix.

Don. Vous obtenez un don de votre choix.

Nain

« T'es en r'tard l'elfe » émit l'accent rugueux d'une voix familière. Bruenor Martelrixe escalada le dos de son ennemi abattu, négligeant le fait que le monstre imposant s'était affaissé sur son elfe d'ami. Malgré l'inconfort accru, le long nez pointu et maintes fois brisé ainsi que la barbe grisonnante mais toujours aussi rousse flamboyante du nain étaient une vision tout de même bienvenue aux yeux de Drizzt. « J'me doutais bien que j'te trouverais dans la mouise si j'venais te chercher ! »

- R.A. Salvatore, *L'Éclat de cristal*

De riches royaumes d'une ancienne magnificence, des halls creusés aux racines mêmes des montagnes, l'écho des pioches et des marteaux dans les mines profondes et les forges ardentes, un engagement au clan et à la tradition ainsi qu'une intense haine des gobelins et des orques, ce sont les traits communs qui unissent tous les nains.

Petits et solides

Téméraires et robustes, les nains sont reconnus être aussi habiles en tant que guerriers, mineurs ou artisans de la pierre et du métal. Malgré leur taille ne dépassant pas 1,50 mètre, les nains sont larges et compacts au point de peser autant qu'un humain mesurant près d'un mètre de plus. Leur courage et leur endurance rivalisent facilement avec ceux des personnes plus grandes.

Le teint de peau des nains varie du brun foncé à des tons plus pâles avec un soupçon de rouge, mais la teinte la plus commune est le brun clair ou la couleur de l'ocre foncé, comme certains tons de la terre. Leur chevelure, portée longue mais simplement stylisée, est habituellement noire, grise ou brune, bien que les nains plus pâles aient souvent les cheveux roux. Les hommes accordent une grande valeur à leur barbe et l'entretiennent avec grand soin.

Longue mémoire, longues rancunes

Les nains peuvent vivre plus de 400 ans. Ainsi, les nains les plus âgés se remémorent souvent un monde bien différent. Par exemple, certains des plus vieux nains demeurant à la Citadelle Felbarr (dans l'univers des Royaumes Oubliés) se souviennent du jour, il y a plus de trois siècles, où les orques firent la conquête de la forteresse et les chassèrent vers un exil qui dura plus de 250 ans. Cette longévité leur confère une perspective sur le monde qui échappe aux races dont l'espérance de vie est plus courte, comme les humains et les halfelins.

Les nains sont aussi solides et endurants que les montagnes qu'ils affectionnent, résistant au passage des siècles avec une endurance stoïque et de minimes changements. Ils respectent les traditions de leurs clans, qui remontent jusqu'à leurs ancêtres, au moment de la fondation de leurs plus anciens bastions alors que le monde était encore jeune. Et ils n'abandonnent pas facilement leurs traditions. Une part de ces traditions est le dévouement aux dieux des nains, qui prônent les idéaux nains du travail industrieux, de l'habilité au combat et du dévouement à la forge. Individuellement, un nain est déterminé et loyal, fidèle à sa parole et résolu dans ses actions au point d'être considéré comme un entêté. De nombreux nains possèdent un sens accru de la justice et oublient lentement le mal qu'on leur a fait subir. Un affront fait à un nain est un affront fait à tous les nains de son clan. Ce qui débute comme la vengeance d'un nain peut dégénérer en guerre de clans.

Clans et royaumes

Les royaumes nains s'étendent loin sous les massifs montagneux où les nains exploitent des mines de pierres et de métaux précieux pour en faire des objets merveilleux. Ils aiment la beauté et les qualités artistiques des métaux précieux et des bijoux raffinés à un point tel que certains nains succombent à l'avarice. S'il existe une richesse qu'ils ne peuvent trouver sous leurs montagnes, ils l'obtiennent par le commerce. Comme ils n'apprécient pas les bateaux, ce sont plutôt des humains et des halfelins entreprenants qui font le négoce des biens d'origine naine le long des voies maritimes. Les membres fiables des autres races sont bien accueillis dans les établissements nains, bien que certaines zones ne leur soient pas accessibles.

L'unité principale de la société naine est le clan, et les nains apprécient hautement la valeur d'une position sociale. Même ceux qui vivent loin de leurs propres royaumes chérissent leur identité et leur affiliation clanique, et savent reconnaître les nains avec qui ils sont liés. Il n'est pas rare d'entendre un nain invoquer le nom d'un ancêtre en jurant ou en prêtant serment. Ne pas faire partie d'un clan est le pire sort qui puisse arriver à un nain. Les nains hors de chez eux sont généralement des artisans, plus particulièrement des forgerons, des armuriers ou des bijoutiers. Certains sont mercenaires ou gardes du corps, recherchés pour leur courage et leur loyauté.

Dieux, or et clan

Les nains qui s'adonnent à la vie d'aventurier peuvent être motivés par le désir de trésors, pour son propre gain, pour une raison spécifique ou même par altruisme, pour aider les autres. D'autres nains sont poussés à la demande d'un dieu ou par l'inspiration d'une divinité, en réponse à un appel ou simplement par désir d'apporter la gloire à l'un des dieux nains. Le clan et l'ascendance sont aussi des motivateurs importants. Un nain pourrait tenter de rétablir l'honneur perdu d'un clan, venger un vieil affront subi par le clan ou gagner une nouvelle position dans le clan après un exil. Ou bien un nain pourrait chercher la hache que portait un puissant ancêtre, perdue sur le champ de bataille il y a de nombreux siècles.

Noms nains

Le nom d'un nain lui est donné par un ancien du clan, conformément à la tradition. Chaque nom est utilisé et réutilisé à travers les générations, car le nom d'un nain appartient au clan et non pas à la personne. S'il fait honte à son nom ou le salit, le clan privera le nain de son nom, et la loi naine interdit à toute personne ainsi dépouillée de son nom d'utiliser un autre nom nain à sa place.

Noms masculins : Adrik, Alberich, Baer, Barendd, Brottor, Dain, Darrak, Eberk, Einkil, Fargrim, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Noms féminins : Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Noms de clan : Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

LENT À FAIRE CONFIANCE

Les nains s'entendent relativement bien avec les autres races. "La différence entre une connaissance et un ami est d'environ cent ans" est un adage nain qui peut n'être qu'une hyperbole mais qui souligne à quel point il peut être difficile d'obtenir la confiance d'un nain pour un membre d'une race à la faible longévité, comme les humains.

Elfes. « Il n'est pas sage de se fier aux elfes. On ne peut pas dire ce qu'un elfe fera. Lorsque le marteau rencontre la tête de l'orque, ils peuvent aussi bien se mettre à chanter qu'à dégainer l'épée. Ils sont volages et frivoles. Toutefois, deux choses peuvent être dites à leur propos. Peu nombreux sont leurs artisans, mais ils font du très bon travail. Et quand les orques ou les gobelins dévalent la montagne, il est bon de savoir qu'un elfe assure vos arrières ».

Halfelins. « Soit, ce sont des gens plaisants. Mais montrez-moi un héros halfelin, un empire, une armée triomphante, ou au moins un trésor transcendant les âges fabriqué par les mains d'un halfelin. Il n'y en a pas. Comment les prendre au sérieux ? ».

Humains. « Vous prenez le temps d'apprendre à connaître une humaine qu'elle se retrouve déjà sur son lit de mort. Si vous êtes chanceux, elle a de la famille, une fille ou une petite fille peut-être, qui, comme elle, ont des bonnes mains et un bon cœur. Là, vous pouvez vous faire amie d'une humaine. Puis les regarder partir ! S'ils convoitent quelque chose, ils vont le chercher, que ce soit le butin d'un dragon ou un trône impérial. Ce genre de détermination est admirable, même si ça peut les mettre dans le pétrin plus d'une fois ».

TRAITS

Ajustement de caractéristique. Votre Constitution augmente de +2.

Age. Les nains vieillissent au même rythme que les humains, mais sont considérés comme jeunes jusqu'à ce qu'ils atteignent l'âge de 50 ans. En moyenne, ils vivent environ 350 ans.

Alignement. La plupart des nains sont d'alignement loyal, croyant fermement aux avantages d'une société bien ordonnée. Ils tendent également à être bons, ont un fort sens du fair-play et la ferme conviction que tout le monde mérite de partager les avantages d'un ordre juste.

Taille. Les nains mesurent entre 1,20 m et 1,50 m pour un poids aux alentours de 70 kg. Votre taille est Moyenne (M).

Vitesse. Votre vitesse de base est de 7,50 mètres par round. Votre vitesse n'est pas réduite par le port d'une armure lourde.

Vision dans le noir. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Résistance naine. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et obtenez la résistance contre les dégâts de poison.

Entraînement aux armes naines. Vous obtenez la maîtrise des haches, des haches d'armes, des marteaux légers et des marteaux de guerre.

Maîtrise des outils. Vous obtenez la maîtrise d'un des outils suivant au choix : outils de forgeron, outils de brasseur ou outils de maçon.

Connaissance de la pierre. Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Histoire) en relation avec l'origine d'un travail lié à la pierre, considérez que vous maîtrisez la compétence Histoire et ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Langues. Vous parlez, lisez et écrivez le commun et le nain. La langue naine comporte de nombreuses consonnes dures et sons gutturaux, et ces caractéristiques se retrouvent lorsqu'un nain parle une autre langue.

Sous-race. Choisissez une des deux sous-races proposées ci-après.

NAIN DES COLLINES

En tant que nain des collines, vous avez des sens aiguisés, une forte intuition et une résistance remarquable.

Ajustement de caractéristique. Votre Sagesse augmente de +1.

Robustesse naine. Vos points de vie maximums augmentent de 1 à chaque niveau.

NAIN DES MONTAGNES

En tant que nain des montagnes, vous êtes fort et robuste, et habitué à une vie difficile en terrain accidenté. Vous êtes probablement plus grand que la moyenne (pour un nain) et votre peau est plus claire.

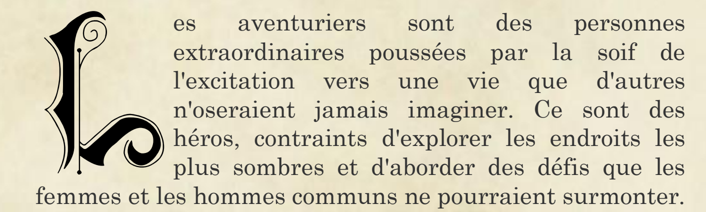
Ajustement de caractéristique. Votre Force augmente de +2.

Entrainement aux armures. Vous maîtrisez les armures légères et intermédiaires.

DUERGAR

Dans des villes au profond de l'Outreterre vivent les duergars, ou nains gris. Ces marchands d'esclaves vicieux et discrets attaquent le monde en surface pour faire des prisonniers, puis vendre leurs proies aux autres races de l'Outreterre. Ils ont des capacités magiques innées pour devenir invisibles et prendre temporairement la taille d'un géant.

Classes



Les aventuriers sont des personnes extraordinaires poussées par la soif de l'excitation vers une vie que d'autres n'oseraient jamais imaginer. Ce sont des héros, contraints d'explorer les endroits les plus sombres et d'aborder des défis que les femmes et les hommes communs ne pourraient surmonter.

La classe est la première définition de ce que votre personnage peut faire. C'est plus qu'un métier, c'est la vocation de votre personnage. La classe définit la manière dont vous pensez le monde et interagissez avec lui, ainsi que votre relation avec les autres et avec les autorités. Un guerrier, par exemple, pourrait voir le monde en termes pragmatiques de stratégie et de manœuvres, et se considérer comme un simple pion dans un jeu beaucoup plus grand que lui. Un clerc, en revanche, peut se considérer comme un serviteur dans le plan d'un dieu ou dans un conflit entre différentes divinités. Là où le guerrier aura des contacts avec les membres d'une compagnie de mercenaires ou d'une armée, le clerc pourrait connaître un certain nombre de religieux, de paladins ou de dévots qui partagent sa foi.

Votre classe vous donne accès à différentes capacités spéciales, telles la maîtrise d'une arme ou d'une armure, ou bien encore la possibilité de lancer des sorts de magicien. À bas niveau, votre classe ne vous donne accès qu'à deux ou trois capacités, mais au fur et à mesure que vous montez de niveau, vous en gagnerez plus et vos capacités antérieures s'amélioreront souvent. Chaque classe présente un tableau qui résume les avantages que vous gagnez à tous les niveaux, ainsi qu'une explication détaillée de chacun d'eux.

Souvent les aventuriers progressent dans plus d'une classe. Un roublard pourrait changer la direction de sa vie et passer à la classe de clerc, tout en continuant à progresser en tant que roublard. Les elfes sont connus pour combiner la maîtrise martiale et la formation magique, et ainsi avancer dans les classes de guerrier et de magicien simultanément. Les règles optionnelles pour gérer cela seront présentées dans le *Manuel des Joueurs*.

Clerc

Les bras et les yeux levés en direction du soleil, une prière sur les lèvres, un elfe commence à briller d'une lumière intérieure qui s'en va guérir ses compagnons usés par le combat. Chantant une chanson de gloire, un nain fait osciller sa hache en de larges mouvements circulaires afin de couper les rangs orques face à lui, criant des louanges aux dieux à chaque ennemi qui tombe. Jetant une malédiction sur les morts-vivants qui s'avancent, un humain brandit son symbole sacré alors qu'une lumière se libère de celui-ci pour repousser les zombis qui se pressaient sur ses compagnons.

Les clercs sont des intermédiaires entre le monde des mortels et les plans éloignés des dieux. Aussi variés que les dieux qu'ils servent, les clercs s'efforcent d'incarner l'œuvre de leurs divinités. Un clerc est imprégné de magie divine, ce n'est pas un religieux ordinaire.

Guérisseurs et combattants

La magie divine, comme son nom le suggère, est le pouvoir des dieux, coulant d'eux dans le monde. Les clercs sont des conduits pour ce pouvoir qui se manifeste tels des effets miraculeux. Les dieux n'accordent pas ce pouvoir à tous ceux qui le cherchent, mais seulement à ceux choisis pour accomplir cette haute mission. L'utilisation de la magie divine ne repose pas sur l'étude ou la formation. Un clerc pourrait apprendre des prières conventionnelles et des rites antiques, mais la capacité de jeter des sorts des clercs repose sur la dévotion et un sens intuitif de la volonté divine. Les clercs combinent la magie utile de guérison et d'inspiration de leurs alliés avec des sorts néfastes ou gênants pour les adversaires. Ils peuvent provoquer la crainte et l'effroi, invoquer les malédictions de peste ou de poison et même faire s'abattre des flammes célestes pour consumer leurs ennemis. Pour les scélérats qui seront plus sensibles à un coup de masse en pleine tête, les clercs utiliseront leur entrainement au combat pour avancer dans la mêlée avec le pouvoir des dieux à leurs côtés.

Agents divins

Tous les acolytes ou officiants des temples ou des lieux saints ne sont pas clercs. Quelques-uns sont appelés à une vie simple au service de leur temple, suivant la volonté de leurs dieux par la prière et le sacrifice, et non par la magie et la force des armes. Dans quelques villes, le sacerdoce conduit aux fonctions politiques, comme un tremplin pour atteindre les plus hautes fonctions d'autorité et n'impliquent aucune communion avec aucun dieu. Les vrais clercs sont rares dans la plupart des hiérarchies. Quand un clerc choisit une vie d'aventurier, c'est habituellement parce que son dieu l'exige. La poursuite des buts des dieux implique souvent de braver des dangers au-delà des limites de la civilisation, de frapper le mal ou de rechercher des reliques saintes dans des tombeaux antiques. On attend aussi de beaucoup de clercs qu'ils protègent les adorateurs de leurs dieux, ce qui peut impliquer de combattre des orques déchaînés, négocier la paix entre des nations en guerre, ou sceller un portail qui permettrait à un prince démon d'entrer dans le monde. La plupart des clercs aventuriers maintiennent quelques rapports avec les temples établis et les ordres de leurs fois.

Un temple pourrait demander l'aide d'un clerc, ou un grand prêtre pourrait être en position de l'exiger.

Créer un clerc

Lorsque vous créez un clerc, la question la plus importante à considérer est quelle divinité servir et quels sont les principes que vous voulez que votre personnage incarne. Vérifiez auprès de votre MD quels sont les dieux permis dans votre campagne. Une fois que vous avez choisi une divinité, pensez à la relation entre votre clerc et ce dieu. Êtes-vous entré à son service volontairement ? Ou bien est-ce le dieu qui vous a choisi, vous poussant à son service sans prendre en compte vos souhaits ? Comment les prêtres du temple de votre foi vous considèrent-ils : comme un champion ou comme un fauteur de troubles ? Quels sont vos objectifs ? Est-ce que votre divinité a en tête une tâche spéciale pour vous ? Ou vous efforcez-vous de prouver que vous êtes digne d'une grande quête ?

Conception rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un clerc en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Sagesse devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Force ou la Constitution. Ensuite, choisissez l’historique acolyte.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de clerc
pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers
Armes : armes courantes
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Sagesse, Charisme
Compétences : choisissez deux compétences parmi Histoire, Médecine, Perspicacité, Persuasion et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une masse d'armes ou (b) un marteau de guerre (si vous le maîtrisez)
- (a) une armure d'écailles ou (b) une armure de cuir ou (c) une cotte de mailles (si vous la maîtrisez)
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) une arme courante
- (a) un sac d'ecclésiastique ou (b) un sac d'explorateur
- un bouclier et un symbole sacré

Sorts

En tant que conduit de la puissance divine, vous pouvez lancer des sorts de clerc.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs de clerc de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Préparer et lancer des sorts

La table du clerc montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

			Sorts mineurs	- Emplacements de sorts -								
Niv	Bonus	Capacités	connus	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, Domaine divin	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalisation divine (1), Capacité de domaine divin	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruction de morts-vivants (FP 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalisation divine (2), Capacité de domaine divin	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristique, Destruction de morts-vivants (FP 1), Capacité de domaine divin	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Intervention divine	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Destruction de morts-vivants (FP 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Destruction de morts-vivants (FP 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Destruction de morts-vivants (FP 4), Capacité de domaine divin	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalisation divine (3)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Intervention divine améliorée	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Vous devez préparer la liste des sorts de clerc qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de clerc égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de clerc (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un clerc de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de clerc nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Capacité de lancer des sorts

La Sagesse est votre caractéristique pour lancer vos sorts de clerc. La puissance de vos sorts vient de votre dévotion à votre dieu. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de clerc que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de clerc en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé le sort.

Focaliseur magique

Vous pouvez utiliser un symbole sacré comme focaliseur magique pour vos sorts de clerc.

Domaine divin

Choisissez un domaine lié à votre divinité : Connaissance, Vie, Lumière, Nature, Tempête, Tromperie ou Guerre. Votre choix vous accorde des sorts de domaine et des capacités spéciales dès le niveau 1, puis de nouvelles aux niveaux 6, 8 et 17. Il vous octroie également des manières supplémentaires pour utiliser la Canalisation divine du niveau 2.

Sorts de domaine

Chaque domaine possède une liste de sorts, les sorts de domaine, que vous gagnez au niveau de clerc indiqué dans la description du domaine. Une fois que vous gagnez un sort de domaine, il est toujours préparé, et ne compte pas dans le nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

Si vous gagnez un sort de domaine qui ne figure pas sur la liste de sorts de clerc, le sort est néanmoins un sort de clerc pour vous.

Canalisation divine

Au niveau 2, vous gagnez la possibilité de canaliser l'énergie divine directement depuis votre divinité et d'utiliser cette énergie pour alimenter des effets magiques. Vous commencez avec deux effets : Renvoi de morts-vivants et un effet déterminé par votre domaine. Certains domaines vous accordent des effets supplémentaires lorsque vous montez de niveau, comme indiqué dans la description du domaine. Lorsque vous utilisez votre Canalisation divine, vous choisissez quel effet créer. Vous devez ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir utiliser votre Canalisation divine de nouveau.

Certains effets de la Canalisation divine demandent un jet de sauvegarde. Lorsque vous utilisez un tel effet de cette classe, le DD est égal au DD de vos sorts de clerc.

À partir du niveau 6, vous pouvez utiliser votre Canalisation divine deux fois entre deux repos, et à partir du niveau 18, vous pouvez l'utiliser trois fois entre deux repos. Lorsque vous terminez un repos court ou long, vous regagnez vos utilisations dépensées.

Renvoi de morts-vivants

Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré en psalmodiant une prière contre les morts-vivants. Chaque mort-vivant qui peut vous voir ou vous entendre et qui se trouve à 9 mètres ou moins de vous doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est renvoyée pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'elle prenne des dégâts.

Une créature renvoyée doit passer ses actions à essayer de s'éloigner le plus loin possible de vous et ne peut volontairement se rapprocher à moins de 9 mètres de vous. Elle ne peut pas avoir de réactions et peut utiliser ses actions seulement pour courir ou essayer de s'échapper d'un effet immobilisant. S'il n'y a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action d'esquive.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Destruction de morts-vivants

À partir du niveau 5, quand un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre capacité de Renvoi de morts-vivants, la créature est immédiatement détruite si son FP est égal ou inférieur à un certain seuil, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Niveau de clerc	FP des morts-vivants détruits
5	1/2 ou moins
8	1 ou moins
11	2 ou moins
14	3 ou moins
17	4 ou moins

Intervention divine

À partir du niveau 10, vous pouvez faire appel à votre divinité pour qu'elle intervienne en cas de besoin réel. Implorer l'aide de votre divinité vous oblige à utiliser votre action. Décrivez l'aide que vous recherchez, et lancez 1d100. Si vous obtenez un nombre égal ou inférieur à votre niveau de clerc, votre divinité intervient. Le MD choisit la nature de l'intervention ; l'effet d'un sort de clerc ou d'un sort de domaine est approprié. Si votre divinité intervient, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité durant les 7 prochains jours. Dans le cas contraire, vous pouvez l'utiliser à nouveau après avoir terminé un repos long.

Au niveau 20, l'appel à votre divinité réussit automatiquement ; aucun jet n'est nécessaire.

Domaines divins

Dans un panthéon, chaque divinité a une influence sur différents aspects de la vie et la civilisation des mortels ; c'est le domaine d'une divinité. Tous les domaines sur lesquels une divinité exerce une influence sont appelés le portefeuille de la divinité. Par exemple, le portefeuille du dieu grec Apollon comprend les domaines de la Connaissance, de la Vie et de la Lumière. En tant que clerc, vous choisissez un aspect du portefeuille de votre divinité à représenter, et vous êtes doté de pouvoirs liés à ce domaine. Votre choix peut correspondre à une secte particulière dédiée à votre divinité, ou tout simplement répondre à une question de préférence personnelle, l'aspect de la divinité qui vous plaît le plus.

Vie

Le domaine de la vie se concentre sur l'énergie positive vibrante, une des forces fondamentales de l'univers, qui soutient toute vie. Les dieux de la vie promeuvent la vitalité et la santé, soignent les malades et les blessés, prennent soin des personnes dans le besoin, et chassent les forces de la mort et les morts-vivants. Presque toute divinité non mauvaise peut prétendre avoir une influence sur ce domaine, en particulier les divinités agricoles (comme Chauntéa, Arawai et Demeter), les dieux du soleil (comme Lathander, Pelor et Re-Horakhty), de la guérison ou de l'endurance (comme Ilmater, Mishakal, Apollo et Diancecht), ou bien encore les dieux du foyer ou de la communauté (comme Hestia, Hathor et Boldrei).

Sorts de domaine

Niveau de clerc	Sorts
1	*bénédiction, soins*
3	*restauration partielle, arme spirituelle*
5	*signal d'espérance, réanimation*
7	*protection contre la mort, gardien de la foi*
9	*soins de groupe, rappel à la vie*

Maîtrise supplémentaire

Lorsque vous choisissez ce domaine, au niveau 1, vous gagnez la maîtrise des armures lourdes.

Disciple de la vie

À partir du niveau 1, vos sorts de soins sont plus efficaces. Chaque fois que vous utilisez un sort de niveau 1 ou supérieur pour redonner des points de vie à une créature, la créature regagne un nombre de points de vie additionnel égal à 2 + le niveau du sort.

Canalisation divine : préservation de vie

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre Canalisation divine pour soigner des blessures graves. Au prix d'une action, vous présentez votre symbole sacré et invoquez une énergie curative qui redonne un montant de points de vie égal à 5 fois votre niveau de clerc. Choisissez une ou plusieurs créatures à 9 mètres ou moins de vous, et divisez ces points entre elles. Cette capacité ne peut pas ramener une créature à plus de 50% de ses points de vie maximums, et elle ne fonctionne pas sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Soigneur sacré

À partir du niveau 6, les sorts de guérison que vous lancez sur les autres vous guérissent aussi. Lorsque vous lancez un sort de niveau 1 ou supérieur pour redonner des points de vie à une créature autre que vous-même, vous regagnez un nombre de points de vie égal à 2 + le niveau du sort.

Frappe divine

À partir du niveau 8, vous gagnez la possibilité d'imprégner votre arme d'énergie divine. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque armée, vous pouvez infliger 1d8 dégâts radiants supplémentaires à la cible. Lorsque vous atteignez le niveau 14, les dégâts supplémentaires passent à 2d8.

Soins suprêmes

À partir du niveau 17, quand vous auriez normalement dû lancer un ou plusieurs dés pour redonner des points de vie avec un sort, appliquez directement le maximum de chaque dé. Par exemple, au lieu de restaurer 2d6 points de vie à une créature, vous restaurez 12.

Guerrier

Un humain en armure de plaques retentissante brandit son bouclier devant lui tout en fonçant vers des gobelins massés. Un elfe, derrière lui, vêtu d'une armure de cuir cloutée, arrose ces mêmes gobelins avec les flèches qu'il décoche de son précieux arc. Le demi-orque à proximité lance des ordres, aidant les deux combattants à coordonner leur assaut au mieux. Un nain en cotte de mailles interpose son bouclier entre la massue d'un ogre et son compagnon, puis assène un coup mortel de côté. Son compagnon, un demi-elfe en armure d'écailles, fait virevolter deux cimeterres dans un tourbillon aveuglant tout en contournant l'ogre, à la recherche d'un point faible dans sa défense. Un combat de gladiateurs pour le spectacle dans une arène, un maître du trident avec son filet, entraîné à renverser ses ennemis et à se déplacer autour d'eux pour le plaisir et de la foule, et pour son propre avantage tactique.

Tous ces héros sont des guerriers, peut-être la classe de personnage la plus diversifiée de Dungeons & Dragons. Chevaliers menant une quête, seigneurs conquérants, champions royaux, fantassins d'élite, mercenaires endurcis et rois-bandits, tous partagent une maîtrise inégalée des armes et des armures ainsi qu'une connaissance approfondie des compétences de combat. Tous connaissent bien la mort, l'infligeant autant qu'ils lui font face.

Spécialistes complets

Les guerriers apprennent l'essentiel de tous les styles de combat. Chaque guerrier peut balancer un coup de hache, parer avec une rapière, manier une épée longue ou une épée à deux mains, utiliser un arc et même piéger des adversaires dans un filet avec un certain degré d'habileté. De même, un guerrier connaît le maniement des boucliers et l'utilisation de toutes les formes d'armure. En plus de ce degré de familiarité de base, chaque guerrier se spécialise dans un certain style de combat. L'un sera concentré sur le tir à l'arc, un autre en combat avec deux armes à la fois et un autre augmentera ses compétences martiales avec de la magie. Cette combinaison de larges capacités générales et de spécialisations variées fait des guerriers les combattants supérieurs sur les champs de bataille et dans les donjons.

Entraîné pour le danger

Chaque membre du gué de la cité, de la milice du village, ou de l'armée de la reine n'est pas un guerrier. La plupart de ces troupes sont des soldats relativement peu formés avec seulement une connaissance du combat de base. Les soldats vétérans, les officiers militaires, les gardes du corps entraînés, les chevaliers dévoués et autres figures semblables sont des guerriers. Certains guerriers se sentent poussés à utiliser leur formation comme aventuriers. Fouiller des donjons, trucider des monstres et autres travaux dangereux communs pour les aventuriers est une seconde nature pour un guerrier, pas si différente de la vie qu'il ou elle a laissée derrière. Il y a de plus grands risques, peut-être, mais aussi de plus grandes récompenses - peu de guerriers, dans le gué de la cité, ont l'occasion de découvrir une épée magique langue de feu, par exemple.

Créer un guerrier

Lorsque vous créez un guerrier, pensez aux éléments de l'historique de votre personnage : où avez-vous obtenu votre formation de combat, et qu'est-ce qui vous démarque des combattants lambda autour de vous ? Êtes-vous particulièrement impitoyable ? Avez-vous obtenu une aide spéciale d'un mentor, peut-être en raison de votre dévouement exceptionnel ? Qu'est-ce qui vous a poussé vers cette formation en premier lieu ? Une menace pour votre patrie, une soif de vengeance ou la nécessité de faire vos preuves sont autant de facteurs de vocation. Vous avez peut-être bénéficié d'une formation dans l'armée d'un noble ou dans une milice locale. Peut-être avez-vous été formé dans une école militaire où l'on vous a enseigné la stratégie, la tactique et l'histoire militaire. Êtes-vous autodidacte ? Avez-vous pris l'épée pour échapper à la vie de la ferme, ou suivez-vous une tradition familiale ? Où avez-vous obtenu vos armes et votre armure ? D'un fait d'armes ou s'agit-il d'objets de famille ? Ou peut-être avez-vous économisé pendant des années pour vous les acheter ? Votre armement est maintenant l'une de vos possessions les plus importantes, les seules choses qui vous séparent de l'étreinte de la mort.

Conception rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un guerrier en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Force ou la Dextérité devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivant que vous souhaitez vous spécialiser avec des armes de corps à corps ou à distance. Votre deuxième plus grande valeur de caractéristique devrait être la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique soldat.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d10 par niveau de guerrier
pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers
Armes : armes courantes, armes de guerre
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Force, Constitution
Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Perception, Perspicacité et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une cotte de mailles ou (b) une armure de cuir, un arc long et 20 flèches
- (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) deux haches
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur

Niv	Bonus	Capacités
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Sursaut (1)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Amélioration de caractéristique
5	+3	Attaque supplémentaire (1)
6	+3	Amélioration de caractéristique
7	+3	Capacité de l'archétype martial
8	+3	Amélioration de caractéristique
9	+4	Indomptable (1)
10	+4	Capacité de l'archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	Indomptable (2)
14	+5	Amélioration de caractéristique
15	+5	Capacité de l'archétype martial
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	Sursaut (2), Indomptable (3)
18	+6	Capacité de l'archétype martial
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

Style de combat

Vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

Archer

Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Arme à deux mains

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

Protection

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Second souffle

Vous possédez une réserve d'endurance limitée dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger contre les dégâts. À votre tour vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de pv égal à 1d10 + votre niveau de guerrier.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Sursaut

À partir du niveau 2, à votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos, mais une seule fois par tour.

Archétype martial

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous vous efforcez d'imiter dans vos styles et techniques de combat. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 7, 10, 15 et 18. Voir Archétypes martiaux ci-dessous.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour. Le nombre d'attaques augmente à trois lorsque vous atteignez le niveau 11 dans cette classe et à quatre lorsque vous atteignez le niveau 20 dans cette classe.

Indomptable

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde que vous avez raté. Si vous le faites, vous devez obligatoirement utiliser le nouveau résultat, et ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long.

Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos longs à partir du niveau 13 et trois fois entre deux repos longs à partir du niveau 17.

Archétypes martiaux

Tous les guerriers ne choisissent pas la même approche pour perfectionner leurs prouesses au combat. L'archétype martial que vous choisissez d'émuler reflète votre approche.

Champion

L'archétype du champion se concentre sur le développement du pouvoir physique brut pour parvenir à la perfection mortelle. Ceux qui se basent sur cet archétype combinent une formation rigoureuse et une excellence physique pour porter des coups dévastateurs.

Critique amélioré

À partir du niveau 3, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Athlète remarquable

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur) à tout jet de Force, Dextérité ou Constitution que vous effectuez et qui n'utilise pas déjà ce bonus de maîtrise.

En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Force x 30 cm.

Nouveau style de combat

Au niveau 10, vous pouvez choisir une deuxième option pour la capacité de Style de combat.

Critique supérieur

À partir du niveau 15, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Survivant

À partir du niveau 18, au début de chacun de vos tours, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution s'il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie initiaux. Vous ne gagnez pas cet avantage si vous êtes à 0 point de vie.

Magicien

Vêtue d'une robe d'argent qui dénote son rang, une elfe ferme les yeux pour s'éloigner des distractions du champ de bataille et commence son chant. Les doigts croisés face à elle, elle achève son sort et lance une petite perle de feu vers les rangs ennemis, laquelle éclate lorsqu'elle arrive à son but et engloutit les soldats lors de son explosion. Vérifiant et revérifiant son travail, un humain dessine à la craie sur le sol de pierre un cercle magique intriguant, puis saupoudre le long de chaque ligne et chaque courbe de la limaille de fer. Une fois le travail accompli, il se lance dans une longue incantation. Un trou s'ouvre alors dans l'espace à l'intérieur du cercle, libérant une bouffée de soufre provenant du plan d'un autre monde. Accroupi au sol à l'intersection de deux couloirs d'un donjon, un gnome jette une poignée de petits os gravés de symboles mystiques, tout en murmurant quelques mots de pouvoir. Il ferme alors ses yeux pour voir les visions plus clairement, hoche la tête lentement, puis ouvre les yeux et pointe le passage à sa gauche.

Les magiciens sont de puissants utilisateurs de la magie, définis et unis en tant que classe par les sorts qu'ils jettent. S'appuyant sur la vague de magie qui se répand dans le cosmos, les magiciens jettent des sorts de feu qui explose, d'arc de foudre, d'illusion trompeuse et de contrôle des esprits. Leur magie évoque des monstres d'autres plans d'existence, entrevoit l'avenir ou transforme des ennemis en zombis. Leurs plus puissants sorts peuvent changer une substance en une autre, faire tomber des météores du ciel ou bien encore ouvrir des portails sur d'autres mondes.

Érudits en arcanes

Sauvage et énigmatique, divers en forme et en fonction, le pouvoir de la magie attire les étudiants qui cherchent à surmonter ses mystères. Certains aspirent à devenir comme les dieux, changeant la réalité elle-même. Bien que lancer un sort typique exige simplement l'énonciation de quelques mots étranges, des gestes brefs et parfois une pincée ou un morceau de matière exotique, ces composantes visibles laissent à peine entrevoir l'expertise atteinte après les années d'apprentissage et les heures innombrables d'étude. Les magiciens vivent et meurent par leurs sorts. Tout le reste est secondaire. Ils apprennent de nouveaux sorts en expérimentant et en gagnant de l'expérience. Ils peuvent aussi les apprendre d'autres magiciens, de tomes ou d'écrits antiques ou encore de créatures (comme les fées) qui baignent dans la magie.

L'attrait de la connaissance

Les vies des magiciens sont rarement banales. Le plus proche d'une vie ordinaire pour un magicien sera probablement de travailler comme un sage ou un conférencier dans une bibliothèque ou une université, enseignant à d'autres les secrets du multivers. D'autres magiciens vendent leurs services comme devins, servent dans des forces militaires, ou poursuivent des vies dans le crime ou la domination. Mais l'attrait pour la connaissance et le pouvoir appelle même les magiciens les moins audacieux hors de la sécurité de leurs bibliothèques et laboratoires pour explorer ruines effondrées et cités perdues. La plupart des magiciens croient que leurs homologues dans des civilisations antiques connaissaient des secrets de magie perdus depuis des âges et que la découverte de ces secrets pourrait ouvrir la voie à un pouvoir plus grand que n'importe quelle magie disponible dans l'âge présent.

Créer un magicien

Créer un magicien demande un historique dominé par au moins un événement extraordinaire. Comment votre personnage est-il entré en contact avec la magie ? Comment avez-vous fait pour vous découvrir une aptitude pour la magie ? Avez-vous un talent naturel, ou avez-vous tout simplement étudié durement et sans relâche ? Avez-vous rencontré une créature magique ou un vieux grimoire qui vous a appris les rudiments de la magie ? Qu'est-ce qui vous a attiré durant vos études ? Avez-vous soif de plus de connaissances magiques ? Avez-vous eu vent d'un lieu secret empli de connaissances et jamais pillé par un autre magicien ? Mais peut-être êtes-vous simplement désireux de mettre vos nouvelles compétences magiques à l'épreuve du danger.

Conception rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un magicien en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, l'Intelligence devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution ou la Dextérité. Ensuite, choisissez l'historique sage. Enfin, choisissez les sorts mineurs *lumière*, *manipulation à distance* et *rayon de givre* en plus des sorts de niveau 1 *armure de mage, bouclier,* charme-personne, mains brûlantes, projectile magique *et* sommeil *pour votre* grimoire.

Caractéristiques

Points de vie

DV : 1d6 par niveau de magicien
pv au niveau 1 : 6 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d6 (ou 4) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : aucune
Armes : dague, fléchettes, fronde, bâton, arbalète légère
Outils : aucun
Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse
Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Histoire, Investigation, Médecine, Perspicacité et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) un bâton ou (b) une dague
- (a) une sacoche à composantes ou (b) un focaliseur arcanique
- (a) un sac d'érudit ou (b) un sac d'explorateur
- un grimoire

Sorts

En tant qu'étudiant de la magie des arcanes, vous possédez un grimoire qui contient des sorts qui montrent les premières lueurs de votre véritable pouvoir.

Niv	Bonus	Capacités	Sorts mineurs connus	- Emplacements de sorts - 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Sorts, Restauration magique	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Tradition arcanique	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Amélioration de caractéristique	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Capacité de la tradition arcanique	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Amélioration de caractéristique	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Capacité de la tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Capacité de la tradition arcanique	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maîtrise des sorts	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Amélioration de caractéristique	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Sorts de prédilection	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez trois sorts mineurs de magicien de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Grimoire

Au niveau 1, vous possédez un grimoire qui contient six sorts de magicien de niveau 1 de votre choix. Votre grimoire est le gardien des sorts de magicien que vous connaissez, à exception des sorts mineurs qui sont eux fixés dans votre esprit.

Préparer et lancer des sorts

La table du magicien montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour jeter vos sorts de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts de magicien qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez dans votre grimoire un nombre de sorts de magicien égal à votre modificateur d'Intelligence + votre niveau de magicien (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Intelligence de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison, sélectionnés depuis votre grimoire. Si vous préparez le sort de niveau 1 *projectile magique*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de magicien nécessite du temps pour étudier votre grimoire et mémoriser les incantations et les gestes que vous devez faire pour lancer le sort : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Capacité de lancer des sorts

L'intelligence est votre caractéristique pour lancer vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de magicien en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez le sort dans votre grimoire. Vous n'avez pas besoin d'avoir préparé le sort.

Focaliseur magique

Vous pouvez utiliser un focaliseur arcanique comme focaliseur magique pour vos sorts de magicien.

Apprendre des sorts de niveau 1 et supérieur

Chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien de votre choix à votre grimoire. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts, comme indiqué sur la table ci-dessus. Lors de vos aventures, vous trouverez peut-être d'autres sorts que vous pourrez ajouter à votre grimoire (voir l'encadré Votre grimoire).

Restauration magique

Vous avez appris à regagner une partie de votre énergie magique par l'étude de votre grimoire. Une fois par jour, lorsque vous terminez un repos court, vous pouvez choisir des emplacements de sorts dépensés à récupérer. Les emplacements de sorts peuvent avoir un niveau combiné égal ou inférieur à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi au supérieur), et aucun de ces emplacements ne peut être de niveau 6 ou supérieur.

Par exemple, si vous êtes un magicien de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à l'équivalent de deux niveaux d'emplacements de sorts. Vous pouvez récupérer soit un emplacement de sort de niveau 2 ou deux emplacements de sorts de niveau 1.

Tradition arcanique

Au niveau 2, choisissez une tradition arcanique, qui forgera votre pratique de la magie à travers une des huit écoles : abjuration, invocation, divination, enchantement, évocation, illusion, nécromancie ou transmutation. Votre choix vous accorde des capacités spéciales au niveau 2 puis de nouvelles aux niveaux 6, 10 et 14.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Maîtrise des sorts

Au niveau 18, vous avez atteint une telle maîtrise sur certains sorts que vous pouvez les jeter à volonté. Choisissez un sort de magicien de niveau 1 et un sort de magicien de niveau 2 de votre grimoire. Vous pouvez lancer ces sorts à leur niveau le plus bas sans dépenser un emplacement de sort lorsque vous les avez préparés. Si vous voulez lancer l'un de ses sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale. En passant 8 heures à étudier, vous pouvez échanger l'un ou les deux sorts que vous avez choisis par d'autres sorts de même niveau.

Sorts de prédilection

Au niveau 20, vous gagnez la maîtrise de deux sorts puissants et pouvez les jeter avec peu d'effort. Choisissez deux sorts de magicien de niveau 3 de votre grimoire qui seront vos sorts de prédilection. Ces sorts sont toujours préparés, ils ne comptent pas dans le nombre de sorts que vous avez préparé, et vous pouvez jeter chacun d'eux une fois au niveau 3 sans dépenser un emplacement de sort. Une fois un sort lancé de cette manière, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir le lancer de nouveau. Si vous voulez lancer un de ces sorts à un niveau supérieur, vous devez dépenser un emplacement de sort, de manière normale.

Traditions arcaniques

L'étude des arcanes est ancienne, elle remonte aux premières découvertes mortelles de la magie. Les traditions arcaniques les plus communes tournent autour des écoles de magie. Les magiciens, à travers les âges, ont classé des milliers de sorts et les ont regroupés en huit catégories appelées écoles. Dans certaines régions, ces traditions sont littéralement des écoles. Ailleurs, elles sont plus connues comme des académies, avec des facultés rivales qui se retrouvent en compétition pour les étudiants et le financement. Même les magiciens qui forment des apprentis dans la solitude de leurs propres tours utilisent la division de la magie en écoles comme dispositif d'apprentissage, les sorts de chaque école nécessitant la maîtrise de différentes techniques.

École d'évocation

Vous concentrez vos études sur la magie qui crée des effets élémentaires puissants telles qu'un froid glacial, une flamme brûlante, un roulement de tonnerre, une foudre qui crépite ou bien encore de l'acide brûlant. Certains évocateurs se font employer par les forces militaires, servant d'artillerie pour faire sauter les armées ennemies de loin. D'autres utilisent leurs pouvoirs spectaculaires pour protéger les faibles, tandis que d'autres servent leur propre intérêt comme des bandits, des aventuriers ou des tyrans en herbe.

Savant évocateur

Au niveau 2, l'or et le temps que vous devez passer pour copier un sort d'évocation dans votre grimoire sont réduits de moitié.

Sorts façonnés

À partir du niveau 2, vous pouvez créer des poches de relative sécurité dans les effets de vos sorts d'évocation. Lorsque vous lancez un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures que vous pouvez voir, vous pouvez choisir un nombre d'entre elles égal à 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort, et ne prennent pas de dégâts si elles devraient normalement prendre la moitié des dégâts sur un jet de sauvegarde réussi.

Sort mineur puissant

À partir du niveau 6, vos sorts mineurs qui provoquent des dégâts affectent même les créatures qui évitent leurs effets. Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre un de vos sorts mineurs, la créature prend la moitié des dégâts du sort (le cas échéant), mais ne souffre pas d'effet supplémentaire du sort.

Évocation améliorée

À partir du niveau 10, vous pouvez ajouter votre modificateur d'Intelligence aux jets de dégâts des sorts de magicien d'évocation que vous lancez.

Maître de l'évocation

À partir du niveau 14, vous pouvez augmenter la puissance de vos sorts les plus simples. Lorsque vous lancez un sort de magicien d'un niveau compris entre 1 et 5 qui inflige des dégâts, vous pouvez infliger un maximum de dégâts avec ce sort. La première fois que vous le faites, vous ne souffrez d'aucun effet indésirable. Si vous utilisez à nouveau cette capacité avant la fin d'un repos long, vous subissez 2d12

dégâts nécrotiques pour chaque niveau du sort, immédiatement après l'avoir lancé. Chaque fois que vous utilisez à nouveau cette capacité avant de terminer un repos long, les dégâts nécrotiques par niveau des sorts augmentent de 1d12. Ces dégâts ignorent la résistance et l'immunité.

VOTRE GRIMOIRE

Les sorts que vous ajoutez à votre grimoire lorsque vous gagnez des niveaux reflètent la recherche des arcanes que vous effectuez vous-même, ainsi que des découvertes que vous faîtes sur le multivers. Vous trouverez aussi peut-être d'autres sorts lors de vos aventures. Vous pourriez ainsi découvrir un sort copié sur un parchemin dans le coffre d'un magicien maléfique par exemple, ou à l'intérieur d'un livre poussiéreux dans une ancienne bibliothèque.

Copier un sort dans votre grimoire. Lorsque vous trouvez un sort de magicien de niveau 1 ou supérieur, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau que vous pouvez préparer et si vous avez le temps de le déchiffrer et de le copier. Copier un sort dans votre grimoire consiste à reproduire la forme de base du sort, puis à déchiffrer le système unique de notation utilisé par le magicien qui l'a écrit. Vous devez pratiquer le sort jusqu'à ce que vous compreniez les sons ou les gestes nécessaires, puis le transcrire dans votre grimoire en utilisant votre propre notation.

Pour chaque niveau du sort, le processus prend 2 heures et coûte 50 po. Le coût représente les composantes matérielles que vous dépensez lors de vos expériences pour maîtriser le sort, ainsi que les fines encres dont vous avez besoin pour écrire. Une fois que vous avez passé le temps et dépensé l'argent, vous pouvez préparer le sort comme vos autres sorts.

Remplacer le grimoire. Vous pouvez copier un sort de votre grimoire sur un autre, pour faire une copie de votre grimoire par exemple. C'est comme copier un nouveau sort dans votre grimoire, mais plus rapidement et plus facilement, car vous connaissez votre propre notation et savez déjà comment lancer le sort. Vous devez passer seulement 1 heure et 10 po pour chaque niveau du sort à copier.

Si vous perdez votre grimoire, vous pouvez utiliser la même procédure pour recopier les sorts que vous avez préparés dans un nouveau grimoire. Pour remplir le reste de votre grimoire, vous devrez trouver de nouveau les sorts qu'il vous manque. Pour cette raison, de nombreux magiciens gardent une copie de leur grimoire dans un endroit sûr.

Apparence du grimoire. Votre grimoire est une compilation unique de sorts, avec ses propres fioritures décoratives et notes en marge. Cela peut être un gros volume en cuir que vous avez reçu comme cadeau de votre maître, un livre finement relié que vous avez trouvé dans une ancienne bibliothèque, ou bien même plusieurs feuilles de notes rassemblées ensemble après avoir perdu votre grimoire précédent lors d'un accident.

ROUBLARD

Signifiant à ses compagnons d'attendre, un halfelin avance lentement dans la salle du donjon. Il colle son oreille à la porte, puis sort un jeu d'outils et crochète la serrure en un clin d'œil. Il disparaît ensuite dans l'ombre, lorsque son ami guerrier avance pour frapper la porte ouverte. Un humain se cache dans l'ombre d'une ruelle tandis que son complice se prépare pour l'embuscade. Quand leur cible, un esclavagiste notoire, passe en face de la ruelle, le complice crie, l'esclavagiste vient voir ce qui se passe, et la lame de l'assassin lui coupe la gorge avant qu'il ne puisse faire le moindre bruit. Une gnome agite ses doigts et soulève par magie le trousseau de clés à la ceinture du garde. En un instant, les clés sont dans sa main, la porte de la cellule est ouverte, et elle et ses compagnons sont libres de prendre la fuite.

Les roublards s'appuient sur la compétence, la discrétion et les faiblesses de leurs ennemis pour prendre la main dans n'importe quelle situation. Ils ont le don de trouver la solution à n'importe quel problème, démontrant une ingéniosité et une polyvalence qui est la pierre angulaire de toute aventure réussie.

COMPÉTENCE ET PRÉCISION

Les roublards consacrent autant d'effort à la maîtrise d'une variété de compétences qu'au perfectionnement de leurs capacités de combat, ce qui leur donne une large expertise à laquelle peu d'autres personnages peuvent prétendre. Beaucoup de roublards se concentrent sur la ruse et la tromperie, tandis que d'autres affinent les compétences qui les aident dans un environnement de type donjon, comme l'escalade, la recherche et le désamorçage des pièges et le crochetage. Lorsqu'il s'agit du combat, les roublards préfèrent la ruse à la force brute. Un roublard préférera donner un seul coup précis, le plaçant exactement à l'endroit qui blessera le plus la cible, plutôt qu'user son adversaire avec une série d'attaques. Les roublards ont un don presque surnaturel pour éviter le danger et quelques-uns apprennent des tours de magie pour compléter leurs autres capacités.

UNE VIE À L'OMBRE

Chaque ville et cité possède ses roublards. La plupart d'entre eux vivent en accord avec les pires stéréotypes de la classe, gagnant leur vie comme cambrioleurs, assassins, coupeurs de bourses et escrocs. Souvent, ces canailles sont organisées en guildes de voleurs ou en familles du crime. Beaucoup de roublards opèrent indépendamment, même s'ils recrutent parfois des apprentis pour les aider dans leurs escroqueries et cambriolages. Quelques roublards mènent une vie honnête comme serruriers, enquêteurs ou dératiseurs, qui peut être un travail dangereux dans un monde où des rats géants et autres rats-garous hantent les égouts. Comme aventuriers, les roublards peuvent être des deux côtés de la loi. Certains sont des criminels endurcis qui décident de chercher fortune en pillant des trésors, tandis que d'autres choisissent une vie d'aventure pour échapper à la loi. Certains ont appris et ont perfectionné leurs compétences avec le but explicite d'infiltrer des ruines antiques et des cryptes secrètes à la recherche de trésors.

CRÉER UN ROUBLARD

Lorsque vous créez votre roublard, pensez à la relation du personnage avec la loi. Avez-vous un passé... ou un présent... criminel ? Êtes-vous en fuite, recherché par les autorités ou par le maître d'une guilde de voleurs en colère ? Ou avez-vous quitté votre guilde à la recherche de plus grands risques et de récompenses plus importantes ? Est-ce la cupidité qui vous pousse dans vos aventures, ou bien un désir ou un idéal ? Quel a été le déclic qui vous a éloigné de votre précédente vie ? Peut-être avez-vous été chanceux et un vol réussi vous a donné les moyens dont vous aviez besoin pour échapper à la misère de votre vie. Ou l'envie de voyager vous a menée à quitter votre domicile ? Peut-être vous êtes-vous trouvé tout à coup coupé de votre famille ou de votre mentor, et il vous a alors fallu trouver de nouveaux moyens de soutien. Ou peut-être vous êtes-vous fait un nouvel ami qui vous a montré de nouvelles possibilités pour gagner sa vie en employant vos talents particuliers.

CONCEPTION RAPIDE

Vous pouvez concevoir rapidement un roublard en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Dextérité devrait être votre plus haute valeur de caractéristique. Votre deuxième plus grande valeur de caractéristique devrait être l'Intelligence si vous voulez exceller en Investigation, ou le Charisme si vous préférez vous spécialiser en duperies et interactions sociales. Ensuite, choisissez l'historique criminel.

CARACTÉRISTIQUES

POINTS DE VIE

DV : 1d8 par niveau de roublard
pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution
pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

MAÎTRISES

Armures : armures légères
Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière
Outils : outils de voleur
Jets de sauvegarde : Dextérité, Intelligence
Compétences : choisissez quatre compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escamotage, Intimidation, Investigation, Perception, Perspicacité, Persuasion, Représentation et Tromperie

ÉQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une rapière ou (b) une épée courte
- (a) un arc court et un carquois de 20 flèches ou (b) une épée courte
- (a) un sac de cambrioleur, (b) un sac d'exploration souterraine ou (c) un sac d'explorateur
- une armure de cuir, deux dagues et des outils de voleur

Niv	Bonus	Attaque sournoise	Capacités
1	+2	1d6	Expertise, Attaque sournoise, Jargon des voleurs
2	+2	1d6	Action fourbe
3	+2	2d6	Archétype de roublard
4	+2	2d6	Amélioration de caractéristique
5	+3	3d6	Esquive
6	+3	3d6	Expertise
7	+3	4d6	Évasion
8	+3	4d6	Amélioration de caractéristique
9	+4	5d6	Capacité de l'archétype de roublard
10	+4	5d6	Amélioration de caractéristique
11	+4	6d6	Talent
12	+4	6d6	Amélioration de caractéristique
13	+5	7d6	Capacité de l'archétype de roublard
14	+5	7d6	Ouïe fine
15	+5	8d6	Esprit impénétrable
16	+5	8d6	Amélioration de caractéristique
17	+6	9d6	Capacité de l'archétype de roublard
18	+6	9d6	Insaisissable
19	+6	10d6	Amélioration de caractéristique
20	+6	10d6	Coup de chance

Expertise

Au niveau 1, choisissez deux des compétences que vous maîtrisez, ou l'une d'elles et votre maîtrise des outils de voleur. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous réalisez et qui utilise l'une des compétences choisies.

Au niveau 6, vous pouvez choisir deux maîtrises supplémentaires (compétences ou outils de voleur) et obtenir le même avantage.

Attaque sournoise

À partir du niveau 1, vous savez comment trouver et exploiter subtilement la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez l'avantage au jet d'attaque. L'attaque doit utiliser une arme de finesse ou une arme à distance. Vous n'avez pas besoin d'avoir l'avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, que cet ennemi n'est pas incapable d'agir, et que vous n'avez pas un désavantage au jet d'attaque. Le nombre de dégâts supplémentaires augmente à mesure que vous gagnez des niveaux dans cette classe, comme indiqué dans la colonne Attaque sournoise de la table ci-dessus.

Jargon des voleurs

Au cours de votre formation de roublard, vous avez appris le jargon des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes, qui vous permet de cacher des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature qui connaît le jargon des voleurs comprend ces messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un tel message qu'il ne le faudrait pour transmettre la même idée clairement.

En outre, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles secrets utilisés pour transmettre des messages courts et simples, comme pour indiquer qu'une zone est dangereuse ou qu'elle fait partie du territoire d'une guilde des voleurs, qu'un butin est à proximité, ou que les gens d'une région sont des proies faciles ou qu'ils fourniront une maison sûre pour des voleurs en fuite.

Action fourbe

À partir du niveau 2, votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour vous désengager, vous cacher ou courir.

Style de roublard

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous émulez dans l'exercice de vos capacités de roublard. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 9, 13 et 17. Voir Archétypes de roublards ci-dessous.

Amélioration de caractéristique

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 10, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Esquive

À partir du niveau 5, quand un attaquant que vous pouvez voir vous touche avec une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts de l'attaque contre vous.

Évasion

À partir du niveau 7, vous pouvez esquiver certains effets de zone, tels le souffle ardent d'un dragon rouge ou un sort de *tempête de glace*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, vous ne prenez aucun dégât si vous réussissez le jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous échouez.

Talent

À partir du niveau 11, les compétences que vous avez choisies sont si affinées qu'elles approchent la perfection. Chaque fois que vous faites un jet de caractéristique qui vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise, vous pouvez traiter un résultat au dé de 9 ou moins comme un 10.

Ouïe fine

À partir du niveau 14, si vous êtes capable d'entendre, vous pouvez assumer l'emplacement de n'importe quelle créature cachée ou invisible à 3 mètres ou moins de vous.

Esprit impénétrable

À partir du niveau 15, vous avez acquis une plus grande force mentale. Vous gagnez la maîtrise aux jets de sauvegarde de Sagesse.

Insaisissable

À partir du 18, les attaquants gagnent rarement le dessus sur vous. Aucun jet d'attaque n'a l'avantage contre vous tant que vous n'êtes pas incapable d'agir.

Coup de chance

Au niveau 20, vous avez un talent surnaturel pour réussir quand vous en avez besoin. Si votre attaque échoue contre une cible à portée, vous pouvez transformer l'échec en succès. Ou bien si vous échouez à un jet de caractéristique, vous pouvez traiter le résultat du d20 comme un 20.

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Archétypes de roublards

Tous les roublards ont de nombreuses caractéristiques en commun, comme l'accent qu'ils mettent sur le fait de perfectionner leurs compétences, leur approche précise et mortelle du combat et leurs réflexes toujours plus rapides. Mais des roublards différents orientent ces talents dans diverses directions, lesquelles sont incarnées par les archétypes de roublards. Votre choix de l'archétype est le reflet de votre attention. Ce n'est pas nécessairement une indication de votre profession, mais plutôt une description de vos techniques préférées.

Voleur

Vous perfectionnez vos compétences dans les arts du larcin. Cambrioleurs, bandits, coupe-bourses et autres criminels suivent généralement cet archétype, de même que les roublards qui se considèrent eux-mêmes comme des chercheurs de trésors professionnels, des explorateurs ou des investigateurs. En plus d'améliorer votre agilité et votre furtivité, vous apprenez des compétences utiles pour pénétrer dans des ruines antiques, lire des langues inconnues ou utiliser des objets magiques que vous ne pourriez normalement pas employer.

Mains rapides

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser l'action bonus accordée par votre Action fourbe pour réaliser un jet de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleur pour désarmer un piège ou ouvrir une serrure, ou prendre l'action d'Utiliser un objet.

Cambriolage

À partir du niveau 3, vous gagnez la possibilité d'escalader plus vite que la normale ; escalader ne vous coûte aucun mouvement supplémentaire.

En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Dextérité x 30 cm.

Discrétion suprême

À partir du niveau 9, vous avez l'avantage à tous vos jets de Dextérité (Discrétion) si vous ne vous déplacez pas de plus de la moitié de votre vitesse durant le même tour.

Utilisation des objets magiques

À partir du niveau 13, vous en savez assez sur le fonctionnement de la magie pour pouvoir utiliser des objets même s'ils ne vous sont pas destinés. Ignorez toutes les exigences de classe, de race et de niveau pour l'utilisation d'objets magiques.

Réflexes de voleur

À partir du niveau 17, vous pouvez jouer deux tours lors du premier round d'un combat. Vous prenez votre premier tour suivant votre initiative normale et votre deuxième tour à votre initiative moins 10. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité si vous êtes surpris.

Personnalité et Historique

Les personnages ne sont pas définis uniquement par leur race et leur classe. Ce sont des individus avec leurs propres histoires, intérêts, connexions et capacités en plus de celles définies par la classe et la race. Ce chapitre présente des détails pour différencier les personnages les uns des autres, depuis les bases comme le nom et la description physique, les règles d'historiques et les langues, jusqu'aux subtilités de la personnalité et de l'alignement.

Détails du personnage

Le nom de votre personnage et sa description physique seront probablement les premières choses que les autres joueurs autour de la table vont apprendre de vous. Cela vaut donc la peine de penser à la façon dont ces caractéristiques reflètent le personnage que vous voulez jouer.

Nom

La description de la race de votre personnage propose plusieurs noms. Ajoutez-y votre touche, même si vous prenez simplement un nom de cette liste.

Sexe

Vous pouvez jouer un personnage masculin ou féminin, cela n'influencera ni vos bonus ni vos malus. Mais profitez-en pour penser à comment votre personnage se place - ou ne se place pas - vis-à-vis des standards habituels de sa culture pour ce qui est du sexe, du genre et du comportement sexuel. Par exemple, un clerc elfe noir masculin défie les divisions traditionnelles du genre dans la société drow, ce qui pourrait expliquer pourquoi votre personnage a quitté la société et est remonté à la surface.

Vous n'avez pas besoin de vous cantonner à une vision binaire du sexe et du genre. Le dieu elfe Corellon Larethian est par exemple souvent perçu comme androgyne ou hermaphrodite, et certains elfes du multivers sont faits à l'image de Corellon. Vous pourriez également jouer un personnage de sexe féminin qui se présente comme étant un homme, ou un homme qui se sentirait piégé dans un corps de femme, ou une naine barbue qui a horreur qu'on la prenne pour un homme. De la même façon, c'est à vous de décider de l'orientation sexuelle de votre personnage.

Taille et poids

Vous pouvez décider de la taille et du poids de votre personnage en utilisant les informations fournies dans la description de votre race ou en les tirant au hasard sur la table ci-dessous. Pensez à ce que les valeurs des caractéristiques de votre personnage peuvent signifier en ce qui concerne votre taille et votre poids. Un personnage faible mais agile pourrait être mince. Un personnage fort et costaud pourrait être grand ou juste lourd.

Si vous le désirez, vous pouvez tirer au hasard la taille et le poids de votre personnage à l'aide de la table ci-dessous. Le jet de dés pour la colonne Modificateur de taille détermine la taille supplémentaire du personnage à ajouter à la Taille de base. Ce même nombre, multiplié par le jet de dés (ou le nombre) indiqué dans la colonne Modificateur de poids, détermine le poids supplémentaire du personnage à ajouter au Poids de base.

Race	Taille de base	Modif. de taille	Poids de base	Modif. de poids
Humain	1,45 m	+2d10 x 2,50 cm	50 kg	x 2d4 / 2 kg
Nain des collines	1,15 m	+2d4 x 2,50 cm	55 kg	x 2d6 / 2 kg
Nain des montagnes	1,20 m	+2d4 x 2,50 cm	60 kg	x 2d6 / 2 kg
Haut-elfe	1,40 m	+2d10 x 2,50 cm	40 kg	x 1d4 / 2 kg
Elfe des bois	1,40 m	+2d10 x 2,50 cm	45 kg	x 1d4 / 2 kg
Halfelin	80 cm	+2d4 x 2,50 cm	15 kg	x 1/2 kg

Par exemple, Tika est une humaine qui mesure 1,45 m plus 2d10 x 2,50 cm. Le joueur lance les 2d10 et obtient un total de 12, de sorte que Tika mesure 1,45 m + (12 x 2,50) cm soit 1,75 m de hauteur. Ensuite, le joueur utilise ce même résultat de 12 et le multiplie par 2d4 / 2 kg. Son jet de 2d4 donne 3, donc Tika pèse 50 + (12 x 3 / 2) kg, soit un total de 68 kg.

Autres caractéristiques physiques

Choisissez l'âge de votre personnage, la couleur de ses cheveux, de ses yeux et de sa peau. Pour ajouter une touche distinctive, vous pouvez donner à votre personnage une caractéristique physique inhabituelle comme une cicatrice, un tatouage ou le fait qu'il boîte.

Alignement

Une créature typique dans les mondes de Dungeons & Dragons possède un alignement qui décrit de façon générale ses attitudes morales et personnelles. L'alignement est une combinaison de deux facteurs : l'un identifie la morale (le bien, le mal, ou neutre), et l'autre décrit les attitudes envers la société et l'ordre (loyal, chaotique, ou neutre). Ainsi, les neuf combinaisons possibles définissent les alignements.

Les brefs résumés qui suivent des neuf alignements décrivent le comportement typique d'une créature pour un alignement donné. Chaque individu peut toutefois s'écarter considérablement de ce comportement typique ; peu de gens sont parfaitement et constamment fidèles aux préceptes de leur alignement.

Loyal bon (LB). On peut compter sur ces créatures pour faire le bien dans le sens ou la société l'entend. Les dragons d'or, les paladins et la plupart des nains sont d'alignement loyal bon.

Neutre bon (NB). Ces personnes font du mieux qu'elles peuvent pour aider les autres, en fonction de leurs besoins toutefois. Beaucoup des créatures célestes, certains géants des nuages et la plupart des gnomes sont neutre bon.

Chaotique bon (CB). Ces créatures agissent selon leur conscience, et ont peu d'égard pour ce que les autres

attendent. Les dragons de cuivre, de nombreux elfes et les licornes sont d'alignement chaotique bon.

Loyal neutre (LN). Ces individus agissent conformément à la loi, aux traditions ou suivants des codes personnels. Beaucoup de moines et quelques magiciens sont d'alignement loyal neutre.

Neutre (N) est l'alignement de ceux qui préfèrent rester à l'écart des questions morales et ne prennent pas parti, faisant ce qui leur semble le mieux à un moment donné. Les hommes-lézards, la plupart des druides et beaucoup d'humains sont neutres.

Chaotique neutre (CN). Ces créatures suivent leurs caprices, pensant à leur liberté personnelle avant tout. Beaucoup de barbares, de roublards et de bardes sont d'alignement chaotique neutre.

Loyal mauvais (LM). Ces créatures font méthodiquement ce qu'elles veulent, dans les limites d'un code de tradition, de la loyauté ou d'un ordre. Les diables, les dragons bleus et les hobgobelins sont d'alignement loyal mauvais.

Neutre mauvais (NM) est l'alignement de ceux qui font ce qu'ils veulent, sans aucune compassion ni aucun scrupule. Beaucoup d'elfes noirs, certains géants des nuages, et les yugoloths sont d'alignement neutre mauvais.

Chaotique mauvais (CM). Ces créatures agissent avec une violence arbitraire, stimulées par la cupidité, la haine ou la soif de sang. Les démons, les dragons rouges et les orques sont d'alignement chaotique mauvais.

Langues

Votre race indique les langues que votre personnage peut parler par défaut, et votre historique peut vous donner accès à une ou plusieurs autres langues de votre choix. Notez ces langues sur votre feuille de personnage. Choisissez vos langues dans la table des langues standards, ou choisissez-en une qui est commune dans votre campagne. Avec la permission de votre MD, vous pouvez également les choisir dans la table des langues exotiques ou choisir une langue secrète, comme le jargon des voleurs ou la langue des druides. Certaines de ces langues sont en fait des familles de langues qui comportent de nombreux dialectes. Par exemple, le primaire comprend les dialectes de l'aérien, l'aquatique, l'igné et le terreux, un pour chacun des quatre plans élémentaires. Les créatures qui parlent différents dialectes d'une même langue peuvent communiquer entre elles.

Langues standards	Races typiques	Écriture
Commun	Humains	Commun
Elfique	Elfes	Elfique
Géant	Ogres, géants	Nain
Gnome	Gnomes	Nain
Gobelin	Gobelinoïdes	Nain
Halfelin	Halfelins	Commun
Nain	Nains	Nain
Orque	Orques	Nain

Langues exotiques	Races typiques	Écriture
Abyssal	Démons	Infernal
Céleste	Célestes	Céleste
Commun des profondeurs	Créatures de l'Outreterre	Elfique
Draconique	Dragons, drakéides	Draconique
Infernal	Diables	Infernal
Primaire	Élémentaires	Nain
Profond	Beholders, flagelleurs mentaux	-
Sylvestre	Créatures féeriques	Elfique

Personnalités

Concrétiser la personnalité de votre personnage, avec les traits, les manières, les habitudes, les croyances et les défauts qui donnent à une personne une identité unique, vous aidera à lui donner vie lors des parties. Quatre catégories de caractéristiques sont présentées ici : les traits, les idéaux, les liens et les défauts. Au-delà de ces catégories, pensez aux mots ou phrases favorites, aux tics et gestes habituels, aux vices et aux marottes de votre personnage, et tout ce que vous pouvez imaginer.

Chaque historique présenté dans ce chapitre comprend des suggestions de personnalités que vous pouvez utiliser pour stimuler votre imagination. Vous n'êtes pas lié à ces options, mais c'est un bon point de départ.

Traits

Donnez à votre personnage deux traits. Les traits sont un moyen simple pour vous aider à définir et différencier votre personnage. Vos traits doivent signifier quelque chose d'intéressant et d'amusant pour votre personnage. Ce devrait être des descriptions faites par le personnage lui-même de ce qui le démarque des autres. "*Je suis intelligent*" n'est pas un bon trait, car il décrit un grand nombre de personnes. "*J'ai lu tous les livres de Candlekeep*" dit par contre quelque chose de spécifique sur les intérêts et la disposition de votre personnage. Les traits peuvent décrire les choses que votre personnage aime, ses réalisations passées, ses aversions et ses craintes, ses manières ou bien encore l'influence de ses valeurs de caractéristiques.

Une bonne manière pour réfléchir sur les traits est de prendre votre plus grande et plus faible caractéristique, et de définir un trait pour chacune d'elles. Cela peut être positif ou négatif. Vous pourriez travailler dur pour surmonter une faible valeur par exemple, ou être arrogant à propos de votre meilleure valeur.

Idéaux

Décrivez un idéal qui anime votre personnage. Vos idéaux sont des choses auxquelles vous croyez fortement, des principes moraux et éthiques fondamentaux qui vous obligent à agir comme vous le faites. Les idéaux englobent tout, de vos objectifs de vie à vos croyances. Les idéaux pourraient répondre à une de ces questions : quels sont les principes que vous ne trahirez jamais ? Qu'est-ce qui pourrait vous faire faire des sacrifices ? Qu'est-ce qui vous pousse à agir et guide vos objectifs et vos ambitions ? Quelle est la chose la plus importante pour laquelle vous luttez ?

Vous pouvez choisir des idéaux qui vous plaisent, mais l'alignement de votre personnage est une bonne chose pour commencer à les définir. Chaque historique propose six

idéaux. Cinq d'entre eux sont liés à des aspects de l'alignement : loyal, chaotique, bon, mauvais ou neutre. Le dernier a plus à voir avec l'historique en particulier qu'avec des perspectives morales ou éthiques.

Liens

Créez un lien pour votre personnage. Les liens représentent les connexions d'un personnage avec des personnes, des lieux et des événements dans le monde. Ils vous attachent à des choses de votre historique. Ils peuvent vous inspirer des actes d'héroïsme ou vous amener à agir contre vos propres intérêts s'ils sont menacés. Ils peuvent ressembler à des idéaux, définissant les motivations et les objectifs d'un personnage. Les liens pourraient répondre à ces questions : de qui vous souciez-vous le plus ? Avec quel lieu vous sentez-vous un lien particulier ? Quel est votre bien le plus précieux ? Vos liens peuvent être liés à votre classe, à votre historique, à votre race, ou à tout autre aspect de l'histoire ou de la personnalité du personnage. Vous pouvez également acquérir de nouveaux liens au cours de vos aventures.

Défauts

Enfin, choisissez un défaut pour votre personnage. Ce défaut représente un vice, une contrainte, une peur ou une faiblesse. C'est quelque chose que quelqu'un d'autre pourrait exploiter pour vous affaiblir ou vous amener à agir contre vos intérêts. Un défaut est plus fort qu'un trait négatif. Un défaut peut répondre à ces questions : qu'est-ce qui vous exaspère ? Quel est la personne, le concept ou l'événement qui vous terrifie ? Quels sont vos vices ?

Inspiration

L'inspiration est une règle que le MD peut utiliser pour vous récompenser de jouer votre personnage en accord avec vos traits, votre idéal, votre lien et votre défaut. Si vous utilisez l'inspiration, vous pouvez jouer sur le trait de compassion pour les opprimés de votre personnage pour obtenir un avantage lors de la négociation avec le prince mendiant. Ou bien encore l'inspiration peut vous permettre de vous appuyer sur votre lien avec la défense de votre village d'origine pour passer outre l'effet d'un sort qu'on vient de vous lancer.

Gagner l'inspiration

Votre MD peut choisir de vous donner l'inspiration pour plusieurs raisons. Typiquement, les MDs l'accordent lorsque vous jouez correctement vos traits, votre défaut ou un lien, ou pour avoir interprété votre personnage d'une manière convaincante. Votre MD vous dira comment vous pouvez gagner l'inspiration dans le jeu. Vous avez ou vous n'avez pas l'inspiration, vous ne pouvez pas accumuler plusieurs inspirations pour une utilisation future.

Utiliser l'inspiration

Si vous avez l'inspiration, vous pouvez la dépenser lorsque vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un jet de caractéristique. Dépenser votre inspiration vous donne l'avantage au jet de dé. En outre, si vous avez l'inspiration, vous pouvez récompenser un autre joueur pour son bon jeu de rôle, pour avoir eu une bonne idée, ou tout simplement pour faire quelque chose d'excitant dans le jeu. Quand un autre joueur fait quelque chose qui contribue vraiment à l'histoire d'une façon amusante et intéressante, vous pouvez lui céder votre inspiration.

Historiques

Toute histoire a un début. L'historique de votre personnage révèle d'où vous venez, comment vous êtes devenu un aventurier et votre place dans le monde. Votre guerrier a peut-être été un courageux chevalier ou un soldat. Votre magicien a peut-être été un sage ou un artisan. Votre roublard a peut-être été un voleur de guilde ou un bouffon. Choisir un historique vous donne de précieux éléments d'histoire pour forger l'identité de votre personnage. La question la plus importante à se poser au sujet de votre historique est *qu'est-ce qui a changé* ? Pourquoi avez-vous arrêté de faire ce que votre historique décrit pour embrasser une vie d'aventurier ? Où avez-vous obtenu l'argent pour acheter votre équipement de départ ou, si vous venez d'un milieu riche, pourquoi n'en avez-vous pas plus ? Comment avez-vous appris les compétences de votre classe ? Qu'est-ce qui vous distingue des gens ordinaires qui partagent votre historique ? Les exemples d'historiques qui suivent fournissent à la fois des avantages concrets (capacités, maîtrises et langues) et des suggestions pour jouer le rôle.

Maîtrises

Chaque historique donne la maîtrise de deux compétences. De plus, la plupart des historiques donnent la maîtrise d'un ou plusieurs outils.

Si un personnage gagne une même maîtrise de deux sources différentes, il peut choisir une autre maîtrise de même nature (compétence ou outil) à la place.

Langues

Certains historiques permettent aussi à des personnages d'apprendre des langues supplémentaires en plus de celles octroyées par la race.

Équipement

Chaque historique fournit un kit d'équipement de départ. Si vous utilisez la règle optionnelle pour acheter votre équipement, vous ne recevez pas l'équipement de départ de l'historique.

Personnalités proposées

Chaque historique présente diverses options de personnalités. Vous pouvez choisir les options que vous souhaitez directement, lancer les dés pour les déterminer au hasard, ou utiliser les suggestions comme source d'inspiration pour inventer vos propres options de personnalités.

Personnalisation de l'historique

Vous souhaiterez peut-être modifier certaines des caractéristiques d'un historique de sorte qu'il corresponde mieux à votre personnage ou à votre monde de campagne. Pour personnaliser un historique, vous pouvez remplacer une capacité par une autre, choisir deux compétences, et un total de deux maîtrises d'outil ou langues parmi ceux proposés. Vous pouvez soit utiliser l'équipement de votre historique, soit acheter celui-ci en suivant la règle optionnelle pour ce faire (dans ce dernier cas, vous ne pouvez pas non plus prendre l'équipement suggéré pour votre classe). Enfin, choisissez deux traits, un idéal, un lien et un défaut. Si vous ne trouvez pas d'options qui correspondent à l'historique que vous souhaitez, travaillez avec votre MD pour en créer de nouvelles.

Acolyte

Vous avez passé votre vie au service du temple d'un dieu spécifique ou d'un panthéon de dieux. Vous agissez comme intermédiaire entre les royaumes des cieux et le monde des mortels, exécutant des rites sacrés et offrant des sacrifices pour conduire les fidèles face aux divins. Vous n'êtes pas nécessairement un clerc, car exécuter des rites sacrés religieux n'est pas la même chose que de canaliser la puissance divine.

Choisissez un dieu, un panthéon de dieux ou un être quasi-divin, et travaillez avec votre MD pour préciser la nature de votre labeur religieux. Étiez-vous un fonctionnaire de bas rang dans un temple, élevé dès l'enfance pour aider les clercs à réaliser leurs rites sacrés ? Ou étiez-vous un religieux qui a soudainement reçu un appel pour servir son dieu d'une manière différente ? Peut-être êtes-vous le chef d'un petit culte en dehors de la structure établie d'un temple, ou membre d'un groupe occulte qui a servi un maître diabolique que vous reniez à présent.

Compétences maîtrisées : Perspicacité, Religion
Langues : deux de votre choix
Équipement : un symbole sacré (cadeau reçu lorsque vous êtes entré en sacerdoce), un livre de prières, 5 bâtons d'encens, des habits de cérémonie, des vêtements communs et une bourse contenant 15 po.

Capacité : Abri du fidèle

En tant qu'acolyte, vous imposez le respect à ceux qui partagent votre foi, et pouvez mener les cérémonies religieuses de votre divinité. Vous et vos compagnons aventuriers pouvez vous attendre à recevoir des soins gratuits dans un temple, un sanctuaire ou toute autre présence établie de votre foi, bien que vous soyez responsable de fournir toutes les composantes matérielles nécessaires aux sorts. Ceux qui partagent votre religion vous aideront (mais seulement vous) et vous offriront un mode de vie modeste.

Vous pouvez également avoir des liens avec un temple spécifique dédié à votre divinité ou votre panthéon, et vous y avez une résidence. Cela pourrait être le temple où vous avez servi, si vous êtes resté en bons termes avec lui, ou un temple dans lequel vous avez trouvé une nouvelle maison. Lorsque vous êtes proche de votre temple, vous pouvez faire appel à des religieux pour vous aider, à condition que l'aide que vous demandiez ne soit pas dangereuse et que vous restiez en règle avec votre temple.

Personnalités proposées

Les acolytes sont façonnés par leur expérience dans les temples ou autres communautés religieuses. Leur étude de l'histoire et des principes de leur foi ainsi que leurs relations avec les temples, les sanctuaires et la hiérarchie affectent leurs manières et leurs idéaux. Leurs défauts pourraient être une certaine hypocrisie cachée ou une pensée hérétique, ou bien un lien ou un idéal poussé à l'extrême.

d8	Trait
1	J'idolâtre un héros particulier de ma foi, et renvoie constamment à ses actes et à son exemple.
2	Je peux trouver un terrain d'entente entre les ennemis les plus féroces, ressentir de l'empathie pour eux et toujours travailler vers la paix.
3	Je vois des présages dans chaque événement et action. Les dieux essaient de nous parler, nous avons juste besoin d'écouter.
4	J'ai toujours une attitude optimiste.
5	Je cite (ou paraphrase) des textes sacrés et des proverbes dans presque toutes les situations.
6	Je suis tolérant (ou intolérant) vis-à-vis des autres fois et je respecte (ou condamne) l'adoration des autres dieux.
7	J'ai apprécié la bonne nourriture, les boissons et la haute société parmi l'élite de mon temple. La vie rude me fait grincer.
8	J'ai passé tellement de temps dans mon temple que j'ai peu d'expérience pratique pour traiter avec les gens du monde extérieur.

d6	Idéal
1	**Tradition**. Les anciennes traditions de culte et de sacrifice doivent être préservées et respectées (Loyal).
2	**Charité**. J'essaie toujours d'aider ceux dans le besoin, quel qu'en soit le coût (Bon).
3	**Progrès**. Nous devons aider à mettre en place sur terre les changements que les dieux réalisent constamment (Chaotique).
4	**Pouvoir**. J'espère un jour parvenir au sommet de la hiérarchie religieuse de ma foi (Loyal).
5	**Foi**. J'ai confiance dans le fait que ma divinité guidera mes actions et que si je travaille dur, tout ira bien (Loyal).
6	**Aspiration**. Je cherche à me montrer digne de la faveur de mon dieu en faisant correspondre mes actions avec ses enseignements (tout alignement).

d6	Lien
1	Je cherche une ancienne relique de ma foi qui a été perdue il y a longtemps. Je mourrais pour la récupérer.
2	Un jour je me vengerai de la hiérarchie corrompue de ce temple qui m'a accusé d'être un hérétique.
3	Je dois ma vie au prêtre qui m'a recueilli quand mes parents sont morts.
4	Tout ce que je fais est pour les gens ordinaires.
5	Je ferais tout pour protéger le temple dans lequel je servais.
6	Je cherche à préserver un texte sacré que mes ennemis veulent détruire car ils le considèrent hérétique.

d6	Défaut
1	Je juge sévèrement les autres, en partie parce que je suis encore plus sévère envers moi-même.
2	J'ai trop confiance en ceux qui exercent le pouvoir au sein de la hiérarchie de mon temple.
3	Ma piété me conduit parfois à faire confiance aveuglément à ceux qui professent la foi de mon dieu.
4	Je suis inflexible dans ma pensée.
5	Je suis méfiant envers les étrangers et m'attends au pire de leur part.
6	Une fois que j'ai un but, je deviens obsédé par celui-ci, au détriment du reste de ma vie.

Criminel

Vous êtes un criminel expérimenté avec un long passif d'infractions à la loi. Vous avez passé beaucoup de temps aux côtés d'autres criminels et avez encore des contacts au sein de la pègre. Vous êtes bien plus familier que la plupart des autres personnes avec le monde du meurtre, du vol et de la violence qui règne au sein de la civilisation, et vous avez survécu jusque-là en bafouant les règles et les lois de la société.

Compétences maîtrisées : Tromperie, Discrétion
Outils maîtrisés : un type de jeu, outils de voleur
Équipement : un pied de biche, des vêtements communs sombres avec une capuche, et une bourse contenant 15 po.

Spécialité criminelle

Il existe de nombreuses sortes de criminels, et au sein d'une guilde de voleurs ou d'une organisation criminelle similaire, chaque membre a sa spécialité propre. Même les criminels qui opèrent en dehors de ces organisations ont des préférences marquées pour certains types de crimes. Choisissez ou tirez au hasard le rôle que vous avez joué dans votre vie criminelle.

d8	Spécialité
1	Maître-chanteur
2	Cambrioleur
3	Homme de main
4	Receleur
5	Voleur de grand chemin
6	Tueur à gages
7	Pickpocket
8	Contrebandier

Capacité : Contact avec le crime

Vous avez un contact fiable et digne de confiance qui agit comme votre agent de liaison avec un réseau d'autres criminels. Vous savez comment envoyer et recevoir des messages via votre contact, même sur de grandes distances. Concrètement, vous connaissez les messagers locaux, les maîtres de caravanes corrompus et les marins miteux qui peuvent délivrer des messages pour vous.

Personnalités proposées

Les criminels peuvent ressembler à des méchants de prime abord, et beaucoup d'entre eux sont effectivement des crapules dans l'âme. Mais certains peuvent avoir des personnalités attachantes, ou au moins ambiguës. Certains voleurs peuvent avoir le sens de l'honneur, mais les criminels montrent toutefois rarement du respect pour la loi ou l'autorité.

Variante : Espion

Bien que vos capacités ne soient pas très différentes de celles d'un cambrioleur ou d'un contrebandier, vous les avez apprises et pratiquées dans un contexte très différent : en tant qu'espion. Vous pourriez être un agent officiellement embauché par une couronne, ou plutôt vendre vos secrets au plus offrant.

d8	Trait
1	J'ai toujours un plan pour savoir quoi faire quand les choses vont mal.
2	Je suis toujours calme, quelle que soit la situation. Je n'élève pas la voix ou ne laisse pas mes émotions me contrôler.
3	La première chose que je fais dans un nouveau lieu est de noter les emplacements de toute chose précieuse, ou bien là où ces choses pourraient être cachées.
4	Je préfère me faire un nouvel ami qu'un nouvel ennemi.
5	Je suis incroyablement lent à faire confiance. Ceux qui semblent les plus droits sont souvent ceux qui ont le plus à cacher.
6	Je ne fais pas attention aux risques d'une situation.
7	La meilleure façon de me faire faire quelque chose et de me dire de ne pas le faire.
8	J'explose à la moindre insulte.

d6	Idéal
1	**Honneur**. Je ne vole pas les autres dans une négociation (Loyal).
2	**Liberté**. Les chaînes sont faites pour être brisées, de même que ceux qui les forgent (Chaotique).
3	**Charité**. Je vole des riches pour pouvoir aider ceux qui sont dans le besoin (Bon).
4	**Avidité**. Je ferai tout ce qu'il faut pour devenir riche (Mauvais).
5	**Personnes**. Je suis fidèle à mes amis, pas à des idéaux, et tous les autres peuvent bien s'embarquer sur le Styx, ça ne m'importe pas (Neutre).
6	**Rédemption**. Il y a une étincelle de bonté en chacun de nous (Bon).

d6	Lien
1	Je suis en train de payer une vieille dette que je dois à un généreux bienfaiteur.
2	Mes gains mal acquis vont soutenir ma famille.
3	Quelque chose d'important m'a été pris, et je dois le voler de nouveau.
4	Je vais devenir le plus grand voleur qui n'ait jamais été.
5	Je suis coupable d'un crime terrible. J'espère pouvoir me racheter.
6	Quelqu'un que j'aimais est mort à cause d'une erreur que j'ai faite. Cela ne se reproduira plus.

d6	Défaut
1	Quand je vois quelque chose de précieux, je ne pense qu'à une chose : comment m'en emparer.
2	Lorsque je suis confronté à un choix entre l'argent et mes amis, je choisis généralement l'argent.
3	S'il y a un plan, je vais l'oublier. Si je ne l'oublie pas, je l'ignore.
4	Il y a quelque chose qui me trahit quand je mens.
5	Je tourne le dos et m'enfuis en courant quand les choses vont mal.
6	Une personne innocente est en prison pour un crime que j'ai commis. Et je n'ai pas de problème avec cela.

Héros du peuple

Vous venez d'un milieu social humble, mais êtes destiné à beaucoup plus. Déjà, les gens de votre village natal vous considèrent comme leur champion, et votre destin vous appelle à vous dresser face aux tyrans et aux monstres qui menacent les gens du commun un peu partout.

Compétences maîtrisées : Dressage, Survie
Outils maîtrisés : un type d'outils d'artisan, véhicules (terrestre)
Équipement : un jeu d'outils d'artisan (un de votre choix), une pelle, un pot en fer, des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

Événement déterminant

Vous avez déjà exercé une profession rurale simple, comme paysan, mineur, serviteur, berger, bûcheron ou fossoyeur. Mais quelque chose s'est passé qui vous a mis sur un autre chemin et vous a destiné à de grandes choses. Choisissez ou tirez au hasard un événement déterminant qui vous a marqué pour faire de vous un héros du peuple.

d10	Événement déterminant
1	J'ai résisté aux agents d'un tyran.
2	J'ai sauvé des gens lors d'une catastrophe naturelle.
3	Je suis resté seul face à un terrible monstre.
4	J'ai volé un marchand corrompu pour aider les pauvres.
5	J'ai dirigé une milice pour combattre une armée d'invasion.
6	Je me suis introduit dans le château d'un tyran pour y voler des armes et armer les gens du peuple.
7	J'ai entraîné les paysans à utiliser les outils des champs comme des armes contre les soldats d'un tyran.
8	Un seigneur a annulé un décret impopulaire après que j'ai mené une action symbolique de protestation contre celui-ci.
9	Une créature céleste, une fée ou une créature similaire m'a donné une bénédiction ou m'a révélé mon origine secrète.
10	Recruté dans l'armée d'un seigneur, je suis devenu un leader et j'ai été félicité pour mon héroïsme.

Capacité : Hospitalité rurale

Puisque vous venez des rangs du petit peuple, vous vous mêlez à eux avec facilité. Vous pouvez trouver un endroit pour vous cacher, vous reposer ou récupérer parmi les gens du peuple, à moins que vous ne représentiez un danger pour eux. Ils vous protégeront des autorités ou de toute autre personne, mais n'iront pas jusqu'à risquer leur vie pour vous.

Personnalités proposées

Un héros du peuple vient des gens communs, pour le meilleur et pour le pire. La plupart des héros du peuple perçoivent leurs humbles origines comme une vertu, pas comme un défaut, et leurs communautés d'origine restent très importantes pour eux.

d8	Trait
1	Je juge les gens sur leurs actions, pas sur leurs paroles.
2	Si quelqu'un est en difficulté, je suis toujours prêt à lui apporter de l'aide.
3	Quand je me fixe sur quelque chose, je fonce, peu importe ce qui sera sur ma route.
4	J'ai un fort sentiment de justice et j'essaye toujours de trouver la solution la plus équitable aux différends.
5	J'ai confiance en mes capacités et je fais ce que je peux pour inspirer la confiance aux autres.
6	La pensée est pour les autres. Moi je préfère l'action.
7	J'utilise mal les mots longs lorsque j'essaye de paraître intelligent.
8	Je m'ennuie facilement. Quand vais-je suivre mon destin ?

d6	Idéal
1	**Respect**. Les gens méritent d'être traités avec dignité et respect (Bon).
2	**Équité**. Personne ne devrait obtenir un traitement préférentiel devant la loi, et nul n'est au-dessus de la loi (Loyal).
3	**Liberté**. On ne doit pas permettre aux tyrans d'opprimer le peuple (Chaotique).
4	**Puissance**. Si je deviens fort, je peux prendre ce que je veux, ce que je mérite (Mauvais).
5	**Sincérité**. Il n'est pas bon de faire semblant d'être ce que l'on n'est pas (Neutre).
6	**Destin**. Rien ni personne ne peut me détourner de mon destin (Tout alignement).

d6	Lien
1	J'ai une famille, mais je ne sais pas où ils sont. Un jour, j'espère les revoir.
2	J'ai travaillé la terre, j'aime la terre, et je vais protéger la terre.
3	Un noble orgueilleux m'a un jour passé une horrible raclée. Je vais prendre ma revanche sur le premier tyran que je rencontre.
4	Mes outils sont le symbole de ma vie passée, et je les porte pour ne jamais oublier mes racines.
5	Je protège ceux qui sont sans défense.
6	Je souhaite que ma petite amie lorsque j'étais enfant vienne avec moi pour poursuivre mon destin.

d6	Défaut
1	Le tyran qui gouverne ma terre ne reculera devant rien pour me voir mort.
2	Je suis convaincu de l'importance de mon destin, et aveugle devant mes lacunes et les risques d'échec.
3	Les gens qui m'ont connu plus jeune connaissent mon secret honteux. Pour cette raison je ne pourrais jamais revenir chez moi.
4	J'ai un faible pour les vices de la ville, en particulier pour les alcools forts.
5	Secrètement, je crois que les choses iraient mieux si j'étais un tyran gouvernant ce territoire.
6	J'ai du mal à faire confiance à mes alliés.

Noble

Vous savez ce qu'est la richesse, le pouvoir et les privilèges. Vous portez un titre de noblesse, et votre famille possède des terres, perçoit des impôts, et exerce une influence politique significative. Vous pourriez être un aristocrate choyé qui ne connaît pas le travail et l'inconfort, un ancien marchand qui vient d'être élevé au rang de noble, ou une fripouille déshéritée avec un attrait pour les titres disproportionnés. Ou vous pourriez être un honnête propriétaire terrien qui travaille dur et qui se soucie profondément des gens qui vivent et travaillent sur ses terres, tout à fait conscient de votre responsabilité envers eux. Travaillez avec votre MD pour définir un titre approprié et quelle autorité ce titre vous donne. Un titre de noblesse n'est pas une chose personnelle, il concerne une famille entière, et, quel que soit le titre que vous détenez, vous le transmettrez à vos enfants. Donc non seulement vous devez déterminer votre titre de noblesse, mais vous devez également travailler avec votre MD pour décrire votre famille et l'influence qu'elle a sur vous.

Votre famille est-elle ancienne et établie, ou votre titre ne vous a-t-il été que récemment accordé ? Quelle influence exerce-t-elle et sur quelle superficie ? Quelle est la réputation de votre famille parmi les autres aristocrates de la région ? Comment les gens ordinaires la considèrent-ils ? Quelle est votre position au sein de votre famille ? Êtes-vous l'héritier du chef de la famille ? Avez-vous déjà hérité du titre ? Comment sentez-vous cette responsabilité ? Ou êtes-vous si loin de la ligne de l'héritage qu'on ne se soucie pas de ce que vous faites, tant que vous ne gênez personne ? Que pense le chef de votre famille de votre carrière d'aventurier ? Êtes-vous en bonnes grâces de votre famille, ou êtes-vous rejeté par le reste de votre famille ? Votre famille a-t-elle un blason ? Un insigne que vous pourriez porter sur une chevalière ? Des couleurs particulières que vous portez tout le temps ? Un animal que vous considérez comme un symbole de votre lignée ou même un membre spirituel de la famille ? Ces détails permettent d'insérer votre famille et votre titre dans le monde de la campagne.

Compétences maîtrisées : Histoire, Persuasion
Langues : une de votre choix
Outils maîtrisés : un type de jeu
Équipement : des vêtements fins, une chevalière, une lettre de noblesse et une bourse contenant 25 po.

Capacité : Position de privilège

Grâce à votre noble naissance, les gens sont enclins à penser le meilleur de vous. Vous êtes le bienvenu dans la haute société, et les gens supposent que vous avez le droit d'être là où vous êtes. Les gens ordinaires font tout pour vous accueillir et éviter de vous déplaire, et les personnes de haute naissance vous traitent comme un membre de leur sphère sociale. Vous pouvez obtenir une audience avec un noble local si vous en avez besoin.

Personnalités proposées

Les nobles sont nés et ont grandi avec un mode de vie très différent que la plupart des gens ne vivront jamais, et leurs personnalités reflètent cette éducation. Un titre de noblesse est livré avec une pléthore d'obligations, des responsabilités vis-à-vis de la famille, d'autres nobles (y compris le souverain), des personnes qui sont confiées aux soins de la famille, ou même vis-à-vis du titre lui-même. Et cette responsabilité est souvent un bon moyen d'atteindre un noble.

d8	Trait
1	Ma flatterie éloquente fait sentir à toute personne à qui je parle qu'elle est la plus merveilleuse et la plus importante au monde.
2	Les gens ordinaires m'aiment pour ma gentillesse et ma générosité.
3	Nul ne peut douter en regardant mon allure royale que je suis un cran au-dessus des masses de bouseux.
4	Je prends grand soin de toujours m'habiller de mon mieux et de suivre les dernières tendances.
5	Je n'aime pas me salir les mains, et je ne veux pas finir dans des logements inappropriés.
6	Malgré ma noble naissance, je ne me place pas au-dessus des autres. Nous avons tous le même sang.
7	Mon soutien, une fois perdu, est perdu à jamais.
8	Si vous me blessez, je vais vous écraser, souiller votre nom et ruiner vos champs.

d6	Idéal
1	**Respect**. Le respect m'est dû de par ma position, mais toutes les personnes, quelle que soit leur position, méritent d'être traitées avec dignité (Bon).
2	**Responsabilité**. Il est de mon devoir de respecter l'autorité de ceux qui sont au-dessus de moi, tout comme ceux qui sont en-dessous doivent me respecter (Loyal).
3	**Indépendance**. Je dois prouver que je peux me débrouiller sans le cocon de ma famille (Chaotique).
4	**Pouvoir**. Si je peux obtenir plus de pouvoir, on ne me dira plus ce qu'il faut faire (Mauvais).
5	**Famille**. Le sang est plus épais que l'eau (Tout alignement).
6	**Obligation de noble**. Il est de mon devoir de protéger et de soigner les gens au-dessous moi (Bon).

d6	Lien
1	Je ferais face à n'importe quel défi pour gagner l'approbation de ma famille.
2	L'alliance de ma maison avec une autre famille noble doit être maintenue à tout prix.
3	Rien n'est plus important que les autres membres de ma famille.
4	Je suis amoureux de l'héritière d'une famille que ma propre famille méprise.
5	Ma loyauté envers mon souverain est inébranlable.
6	Les gens ordinaires doivent me voir comme un héros du peuple.

d6	Défaut
1	Je crois secrètement que tout le monde est au-dessous de moi.
2	Je cache un secret vraiment scandaleux qui pourrait ruiner la réputation de ma famille pour toujours.
3	J'entends trop souvent des insultes et des menaces à peine voilées quand on s'adresse à moi, et je suis prompt à la colère.
4	J'ai un désir insatiable de plaisirs charnels.
5	En fait, le monde tourne autour de moi.
6	Par mes paroles et mes actions, je fais honte à ma famille.

Sage

Vous avez passé des années à étudier le multivers. Vous avez écumé les manuscrits, dévoré des parchemins et écouté les plus grands experts sur les sujets qui vous intéressent. Vos efforts ont fait de vous un maître dans vos domaines d'études.

Compétences maîtrisées : Arcanes, Histoire
Langues : deux de votre choix
Équipement : une bouteille d'encre noire, une plume, un petit couteau, une lettre d'un collègue mort posant une question à laquelle vous n'avez pas encore été en mesure de répondre, des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

Spécialité

Pour déterminer la nature de votre formation universitaire, choisissez ou tirez au hasard parmi les options présentées dans le tableau ci-dessous.

d8	Spécialité
1	Alchimiste
2	Astronome
3	Académicien discrédité
4	Bibliothécaire
5	Professeur
6	Chercheur
7	Apprenti magicien
8	Scribe

Capacité : Chercheur

Lorsque vous essayez d'apprendre quelque chose ou de vous rappeler d'un fait, si vous ne connaissez pas l'information vous savez souvent où et de qui vous pouvez l'obtenir. Habituellement, cette information se trouve dans une bibliothèque, un scriptorium, une université ou bien un sage, un érudit ou une créature la connaît. Votre MD peut décider que le savoir que vous recherchez est caché dans un lieu presque inaccessible, ou qu'il ne peut simplement pas être trouvé. Déterrer les secrets les plus profonds du multivers peut engendrer une aventure voire même toute une campagne.

Personnalités proposées

Les sages sont influencés par leurs études approfondies, et leur personnalité reflète cette vie dédiée aux études. Se consacrant à des activités scientifiques, un sage valorise grandement le savoir, parfois pour lui-même, parfois comme un moyen d'atteindre d'autres idéaux.

d8	Trait
1	J'utilise de grands mots qui donnent l'impression d'une grande érudition.
2	J'ai lu tous les livres des plus grandes bibliothèques du monde, ou du moins je me vante de l'avoir fait.
3	Je suis habitué à aider ceux qui ne sont pas aussi intelligents que moi, et j'explique patiemment tout et n'importe quoi aux autres.
4	Il n'y a rien que j'aime plus au monde qu'un bon mystère.
5	Je suis disposé à écouter tous les arguments avant de me faire mon propre jugement.
6	Je... parle... lentement... quand je parle... à des idiots... soit... presque... à tout le monde... si je... compare... avec moi.
7	Je suis horriblement et terriblement maladroit dans les situations sociales.
8	Je suis convaincu que les gens sont toujours en train d'essayer de me voler mes secrets.

d6	Idéal
1	**Connaissances**. Le chemin vers le pouvoir et le progrès personnel passe par la connaissance (Neutre).
2	**Beauté**. Ce qui est beau nous montre au-delà de cela ce qui est vrai (Bon).
3	**Logique**. Les émotions ne doivent pas obscurcir notre pensée logique (Loyal).
4	**Sans limites**. Rien ne doit entraver les infinies possibilités inhérentes à toute existence (Chaotique).
5	**Pouvoir**. La connaissance est la voie vers le pouvoir et la domination (Mauvais).
6	**Progrès personnel**. Le but d'une vie d'étude est l'amélioration de soi-même (Tout alignement).

d6	Lien
1	Il est de mon devoir de protéger mes élèves.
2	Je possède un texte ancien qui renferme de terribles secrets qui ne doivent pas tomber entre de mauvaises mains.
3	Je travaille à préserver une bibliothèque, une université, un scriptorium ou un monastère.
4	Le travail de ma vie est une série de livres sur un domaine spécifique de connaissance.
5	J'ai cherché toute ma vie la réponse à une question.
6	J'ai vendu mon âme pour de la connaissance. J'espère faire de grandes choses et la récupérer en retour.

d6	Défaut
1	Je suis facilement distrait par la promesse d'information.
2	La plupart des gens crient et courent quand ils voient un démon. Moi je m'arrête et je prends des notes sur son anatomie.
3	Décrypter un mystère ancien vaut le prix d'une civilisation.
4	Je privilégie les solutions compliquées aux dépens des solutions faciles.
5	Je parle sans vraiment penser mes mots, insultant invariablement les autres.
6	Je ne peux pas garder un secret pour sauver ma vie, ou n'importe qui d'autre.

Soldat

La guerre a été votre vie aussi loin que remontent vos souvenirs. Vous avez été formé dès votre jeunesse, avez étudié l'utilisation des armes et des armures, appris des techniques de base de survie, y compris la façon de rester en vie sur un champ de bataille. Vous pourriez avoir fait partie de l'armée d'un royaume ou d'une compagnie de mercenaires, ou peut-être avoir été membre d'une milice locale qui s'est fait connaître au cours d'une guerre récente. Lorsque vous choisissez cet historique, travaillez avec votre MD pour déterminer de quelle organisation militaire vous faisiez partie, jusqu'où avez-vous progressé dans ses grades, et quelles expériences avez-vous vécues au cours de votre carrière militaire. Était-ce une armée régulière, la garde d'une ville ou une milice de village ? Ou était-ce l'armée privée d'un noble ou d'un marchand, ou bien une compagnie de mercenaires ?

Compétences maîtrisées : Athlétisme, Intimidation
Outils maîtrisés : un type de jeu, véhicules (terrestre)
Équipement : une insigne de grade, un trophée pris sur un ennemi mort (une dague, une lame brisée, un morceau de bannière), un jeu de dés en os ou un jeu de cartes, des vêtements communs et une bourse contenant 10 po.

Spécialité

Durant votre période en tant que soldat, vous aviez un rôle spécifique à jouer dans votre unité ou votre armée. Choisissez ou tirez au hasard parmi les options présentées dans le tableau ci-dessous.

d8	Spécialité
1	Officier
2	Éclaireur
3	Infanterie
4	Cavalerie
5	Soigneur
6	Intendant
7	Porte-étendard
8	Support (cuisine, forgeron, etc.)

Capacité : Grade

Vous avez obtenu un grade durant votre carrière en tant que soldat. Les soldats fidèles à votre ancienne organisation militaire reconnaissent encore votre autorité et votre influence, et ils s'en remettent à vous s'ils sont d'un grade inférieur. Vous pouvez invoquer votre grade pour influencer d'autres soldats et réquisitionner des équipements simples ou des chevaux pour une utilisation temporaire. Vous pouvez aussi généralement avoir accès à des campements militaires et des forteresses amis là où votre grade est reconnu.

Personnalités proposées

Les horreurs de la guerre combinées à la discipline rigide du service militaire laissent leurs marques sur tous les soldats, formant leurs idéaux, créant des liens forts et les laissant souvent traumatisés par la peur, l'humiliation et la haine.

d8	Trait
1	Je suis toujours poli et respectueux.
2	Je suis hanté par les souvenirs de la guerre. Je ne peux pas sortir les images de violence de ma tête.
3	J'ai perdu beaucoup d'amis, et je suis lent à m'en faire de nouveaux.
4	Je connais plein d'histoires inspirantes et effrayantes de mon expérience militaire qui se révèlent pertinentes dans de nombreuses situations de combat.
5	Je peux faire baisser le regard d'un chien des enfers sans broncher.
6	J'aime être fort et casser des choses.
7	J'ai un sens de l'humour brut.
8	J'affronte les problèmes de front. Une solution simple et directe est le meilleur chemin vers le succès.

d6	Idéal
1	**Bonté**. Notre sort est de donner notre vie pour la défense des autres (Bon).
2	**Responsabilité**. Je fais ce que je dois faire et j'obéis aux autorités quand elles sont justes (Loyal).
3	**Indépendance**. Quand les gens suivent les ordres aveuglément, ils embrassent une sorte de tyrannie (Chaotique).
4	**Puissance**. Dans la vie comme à la guerre, le plus fort gagne (Mauvais).
5	**Vivre et laisser vivre**. Les idéaux ne méritent pas qu'on tue ou qu'on fasse la guerre pour eux (Neutre).
6	**Nation**. Ma ville, mon pays ou les miens sont tout ce qui importe (Tout alignement).

d6	Lien
1	Je voudrais pouvoir encore donner ma vie pour les gens avec qui j'ai servi.
2	Quelqu'un m'a sauvé la vie sur le champ de bataille. À ce jour, je ne pourrais jamais laisser un ami derrière.
3	Mon honneur est ma vie.
4	Je n'oublierai jamais la défaite écrasante que ma compagnie a subie ni les ennemis qui nous l'ont infligée.
5	Ceux qui se battent à mes côtés sont ceux pour qui cela vaut la peine de mourir.
6	Je me bats pour ceux qui ne peuvent pas se battre pour eux-mêmes.

d6	Défaut
1	L'ennemi monstrueux que nous avons affronté dans la bataille me fait encore frémir de peur.
2	J'ai peu de respect pour celui qui n'est pas un réel guerrier.
3	J'ai fait une terrible erreur durant une bataille qui a coûté la vie à de nombreuses personnes et je ferais n'importe quoi pour garder cette erreur secrète.
4	Ma haine pour mes ennemis est aveugle et irraisonnée.
5	J'obéis à la loi, même si elle provoque la misère.
6	Je préfère manger mon armure plutôt qu'admettre que je me suis trompé.

Équipement

Le marché d'une grande ville grouille d'acheteurs et de vendeurs de toutes sortes : forgerons nains et elfes sculpteurs sur bois, agriculteurs halfelins et bijoutiers gnomes, pour ne pas mentionner les humains de toutes tailles et couleurs de peaux qui proviennent d'un éventail de nations et de cultures. Dans les grandes villes, presque tout ce qui est imaginable est proposé à la vente, des épices exotiques et des vêtements de luxe aux paniers en osier et aux pratiques épées.

Pour un aventurier, pouvoir s'équiper d'une armure, d'armes, d'un sac à dos, de cordes et d'autres marchandises similaires est d'une importance capitale, car un équipement approprié peut faire la différence entre la vie et la mort dans un complexe souterrain ou dans des étendues sauvages. Ce chapitre détaille les marchandises communes et exotiques qui pourraient être utiles aux aventuriers face aux menaces que présentent les mondes de D&D.

Équipement de départ

Lorsque vous créez votre personnage, vous recevez un équipement spécifique suivant votre classe et de votre historique. Mais vous pouvez aussi commencer avec un nombre de pièces d'or en fonction de votre classe, comme indiqué sur la table ci-dessous, et les dépenser en achetant les articles présentés dans ce chapitre.

Classe	Argent de départ
Clerc	5d4 x 10 po
Guerrier	5d4 x 10 po
Magicien	4d4 x 10 po
Roublard	4d4 x 10 po

Vous décidez vous-même comment votre personnage a obtenu cet équipement de départ. Cela peut être un héritage ou des biens que le personnage a achetés durant sa formation. Ou vous pourriez avoir été équipé d'une arme, d'une armure et d'un sac à dos dans le cadre d'un service militaire, ou avoir volé cet équipement. Une arme pourrait aussi être un héritage de famille, transmis de génération en génération, jusqu'à ce que ce soit à votre personnage de suivre les traces d'un de ses ancêtres aventurier.

Richesses

La richesse apparaît sous de nombreuses formes dans un monde de D&D. Pièces de monnaie, pierres précieuses, objets de commerce, objets d'art, animaux et propriétés peuvent refléter le bien-être financier de votre personnage. Les paysans commercent avec des biens, troquant ce dont ils ont besoin et payant les impôts en grain et fromage. Les nobles commercent soit en termes de droits juridiques, tels les droits d'une mine, d'un port, de terres agricoles, soit avec des lingots d'or, en mesurant l'or par le poids plutôt qu'en comptant des pièces. Seuls les marchands, les aventuriers et ceux qui offrent des services professionnels à louer traitent généralement avec des pièces.

Monnaies

Les pièces communes ont différentes dénominations en fonction de la valeur du métal à partir duquel elles sont fabriquées. Les trois pièces de monnaie les plus courantes sont la pièce d'or (po), la pièce d'argent (pa), et la pièce de cuivre (pc). Il existe également des pièces moins communes faites d'autres métaux précieux et qui apparaissent parfois dans les trésors. La pièce d'électrum (pe) et la pièce de platine (pp) proviennent d'empires déchus et de royaumes perdus, c'est pourquoi elles suscitent parfois méfiance et scepticisme lorsqu'elles sont utilisées dans les transactions. Une pièce d'électrum vaut cinq pièces d'argent, et une pièce de platine vaut dix pièces d'or. Une pièce standard pèse environ 10 grammes, donc cent pièces pèsent un kilo.

Change standard :

1 po = 10 pa = 100 pc et **1 pp = 10 po = 20 pe**

Revente

Les occasions abondent dans les souterrains que vous allez explorer pour trouver des trésors, de l'équipement, des armes, des armures, et plus encore. Normalement, vous pouvez vendre ces trésors et ces objets lorsque vous retournez dans un village ou une ville, à condition de trouver des acheteurs ou des marchands intéressés par votre butin.

Armes, armures et autres équipements. En règle générale, les armes, armures et autres équipements en bon état se revendent à la moitié de leur prix dans un marché. Les armes et armures utilisées par les monstres sont toutefois rarement en assez bon état pour être vendues.

Objets magiques. Vendre des objets magiques est problématique. Trouver quelqu'un pour acheter une potion ou un parchemin n'est pas trop difficile, mais les autres objets sont inaccessibles pour la plupart des gens, sauf pour les nobles les plus riches. De fait, en dehors de quelques objets magiques communs, vous ne trouverez normalement pas d'objets magiques ou de sorts en vente. La valeur de la magie est bien supérieure à celle de l'or, la magie doit donc être traitée comme telle.

Gemmes, bijoux et objets d'art. Ces objets conservent leur pleine valeur sur le marché, et vous pouvez soit les échanger pour des pièces, soit les utiliser comme monnaie dans des transactions. Pour des trésors d'une valeur exceptionnelle, le MD peut toutefois vous obliger à trouver un acheteur dans une grande ville avant cela.

Troc. Dans les territoires reculés, de nombreuses personnes pratiquent le troc. Comme pour les pierres précieuses et les objets d'art, les biens échangés (barres de fer, sacs de sel, bétail, etc.) conservent leur pleine valeur sur le marché et peuvent être utilisés comme de la monnaie.

Armes

Votre classe vous octroie la maîtrise de certaines armes, reflétant à la fois ce sur quoi la classe se concentre et les outils que vous êtes le plus susceptible d'utiliser. Que vous privilégiiez une épée longue ou un arc, votre arme et votre capacité à la manier de manière efficace peuvent faire la différence entre la vie et la mort lors d'une aventure.

La table ci-dessous indique les armes utilisées les plus communes dans les mondes de D&D, leur prix et leur poids,

les dégâts qu'elles infligent quand elles touchent, et les propriétés spéciales qu'elles possèdent. Toutes les armes sont classées soit comme arme de corps à corps, soit comme arme à distance. Une **arme de corps à corps** est utilisée pour attaquer une cible à 1,50 mètre de vous, alors qu'une **arme à distance** est utilisée pour attaquer une cible éloignée.

Maîtrise des armes

Votre race, votre classe ou vos dons peuvent vous octroyer la maîtrise de certaines armes ou catégories d'armes. Les deux catégories sont les **armes courantes** et les **armes de guerre**. La plupart des personnes maîtrisent les armes courantes, alors que les armes de guerre requièrent un entrainement spécifique pour être utilisées efficacement.

Utiliser une arme que vous maîtrisez permet d'ajouter votre bonus de maîtrise aux jets d'attaque fait avec cette arme. À l'inverse, utiliser une arme sans la maîtriser ne permet pas d'ajouter son bonus de maîtrise.

Propriétés des armes

À deux mains. Cette arme nécessite les deux mains lorsque vous attaquez avec.

Allonge. Ce type d'arme ajoute 1,50 mètre à votre allonge lorsque vous attaquez avec, ou pour déterminer votre allonge lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité avec (voir Combat).

Chargement. Vous ne pouvez tirer qu'une seule munition par action, action bonus ou réaction, quel que soit le nombre d'attaques que vous possédez.

Arme	Dégât	Poids	Prix	Propriétés
Armes courantes de corps à corps				
Bâton	1d6 contondant	2 kg	2 pa	Polyvalente (1d8)
Dague	1d4 perforant	500 g	2 po	Finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)
Gourdin	1d4 contondant	1 kg	1 pa	Légère
Hache	1d6 tranchant	1 kg	5 po	Légère, lancer (portée 6 m/18 m)
Javeline	1d6 perforant	1 kg	5 pa	Lancer (portée 9 m/36 m)
Lance	1d6 perforant	1,5 kg	1 po	Lancer (portée 6 m/18 m), polyvalente (1d8)
Marteau léger	1d4 contondant	1 kg	2 po	Légère, lancer (portée 6 m/18 m)
Masse d'armes	1d6 contondant	2 kg	5 po	-
Massue	1d8 contondant	5 kg	2 pa	À deux mains
Serpe	1d4 tranchant	1 kg	1 po	Légère
Armes courantes à distance				
Arbalète légère	1d8 perforant	2,5 kg	25 po	Munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains
Arc court	1d6 perforant	1 kg	25 po	Munitions (portée 24 m/96 m), à deux mains
Fléchette	1d4 perforant	100 g	5 pc	Finesse, lancer (portée 6 m/18 m)
Fronde	1d4 contondant	-	1 pa	Munitions (portée 9 m/36 m)
Armes de guerre de corps à corps				
Cimeterre	1d6 tranchant	1,5 kg	25 po	Finesse, légère
Coutille	1d10 tranchant	3 kg	20 po	Lourde, allonge, à deux mains
Épée à deux mains	2d6 tranchant	3 kg	50 po	Lourde, à deux mains
Épée courte	1d6 perforant	1 kg	10 po	Finesse, légère
Épée longue	1d8 tranchant	1,5 kg	15 po	Polyvalente (1d10)
Fléau d'armes	1d8 contondant	1 kg	10 po	-
Fouet	1d4 tranchant	1,5 kg	2 po	Finesse, allonge
Grande hache	1d12 tranchant	3,5 kg	30 po	Lourde, à deux mains
Hache d'armes	1d8 tranchant	2 kg	10 po	Polyvalente (1d10)
Hallebarde	1d10 tranchant	3 kg	20 po	Lourde, allonge, à deux mains
Lance d'arçon	1d12 perforant	3 kg	10 po	Allonge, spécial
Maillet	2d6 contondant	5 kg	10 po	Lourde, à deux mains
Marteau de guerre	1d8 contondant	1 kg	15 po	Polyvalente (1d10)
Morgenstern	1d8 perforant	2 kg	15 po	-
Pic de guerre	1d8 perforant	1 kg	5 po	-
Pique	1d10 perforant	9 kg	5 po	Lourde, allonge, à deux mains
Rapière	1d8 perforant	1 kg	25 po	Finesse
Trident	1d6 perforant	2 kg	5 po	Lancer (portée 6 m/18 m), polyvalente (1d8)
Armes de guerre à distance				
Arbalète de poing	1d6 perforant	1,5 kg	75 po	Munitions (portée 9 m/36 m), légère, chargement
Arbalète lourde	1d10 perforant	9 kg	50 po	Munitions (portée 30 m/120 m), lourde, chargement, à deux mains
Arc long	1d8 perforant	1 kg	50 po	Munitions (portée 45 m/180 m), lourde, à deux mains
Filet		1,5 kg	1 po	Spécial, lancer (portée 1,50 m/ 4,50 m)
Sarbacane	1 perforant	500 g	10 po	Munitions (portée 7,50 m/30 m), chargement

Finesse. Lorsque vous effectuez une attaque avec une arme de finesse, vous pouvez au choix appliquer votre modificateur de Force ou celui de Dextérité à vos jets d'attaque et de dégâts. Le même modificateur s'applique aux deux jets.

Lancer. Une arme qui possède la propriété lancer peut être lancée pour réaliser une attaque à distance. Si l'arme est une arme de corps à corps, vous utilisez la même caractéristique pour le jet d'attaque et de dégâts que vous auriez utilisée au corps à corps. Par exemple, si vous lancez une hache, vous utilisez la Force, mais si vous lancez une dague, vous pouvez utiliser la Force ou la Dextérité, car la dague possède la propriété finesse.

Légère. Une arme légère est idéale pour le combat à deux armes (voir les règles correspondantes).

Lourde. Les créatures de taille Petite (P) ont un désavantage aux jets d'attaque avec une arme lourde.

Munitions. Vous ne pouvez utiliser une arme qui possède la propriété munitions pour une attaque à distance que si vous avez des munitions pour celle-ci. Pour chaque attaque réalisée avec cette arme, une munition est consommée. Prendre la munition d'un carquois ou autre contenant similaire fait partie de l'attaque (vous avez besoin d'une main libre pour recharger une arme à une main). À la fin du combat, vous pouvez récupérer la moitié des munitions utilisées en passant une minute pour la recherche. Si vous utilisez ce type d'arme pour une attaque au corps à corps, l'arme est considérée comme une arme improvisée (voir les règles correspondantes). Une fronde doit être chargée pour infliger des dégâts de cette manière.

Polyvalente. Cette arme peut être tenue à une ou deux mains. Le chiffre indiqué entre parenthèses correspond aux dégâts si l'arme est tenue à deux mains lors d'une attaque au corps à corps.

Portée. La portée spécifie deux nombres. Le premier indique la portée nominale, le deuxième la portée maximale. Au-delà de la portée nominale, vous avez un désavantage aux jets d'attaque. Vous ne pouvez attaquer une créature au-delà de la portée maximale.

Spéciale. Une arme avec la propriété spéciale possède des règles spécifiques qui sont définies dans la description de l'arme (voir Armes spéciales ci-dessous).

Armes improvisées

Parfois les personnages n'ont pas leurs armes et doivent se battre avec ce qu'ils ont sous la main. Une arme improvisée correspond à tout objet que vous pouvez prendre à une ou deux mains, comme un verre brisé, un pied de table, une poêle, une roue de chariot ou un gobelin mort.

Dans de nombreux cas, une arme improvisée est semblable à une arme réelle et peut être traitée comme telle. Par exemple, un pied de table est semblable à un gourdin. Le MD peut décider qu'un personnage qui maîtrise une arme donnée peut utiliser un objet similaire comme s'il s'agissait de cette arme et appliquer son bonus de maîtrise.

Un objet qui ne ressemble pas à une arme inflige 1d4 points de dégâts (le MD attribue le type de dégâts approprié à l'objet). Si un personnage utilise une arme à distance pour effectuer une attaque au corps à corps, ou lance une arme de corps à corps qui ne possède pas la propriété de lancer, elle inflige également 1d4 points de dégâts. Une arme lancée improvisée possède une portée nominale de 6 mètres et une portée maximale de 18 mètres.

Armes en argent

Certains monstres qui possèdent une immunité ou une résistance aux armes non magiques sont sensibles aux armes en argent. Des aventuriers avertis peuvent alors vouloir investir quelques pièces supplémentaires pour plaquer leurs armes avec de l'argent. Vous pouvez plaquer d'argent une arme ou dix pièces de munitions pour 100 po. Ce coût représente le prix de l'argent, mais également le temps et l'expertise nécessaire pour ajouter l'argent à l'arme sans pour autant la rendre moins efficace.

Armes spéciales

Filet. Une créature de taille G ou plus petite qui est touchée par un filet est entravée jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Un filet n'a aucun effet sur les créatures sans forme ou de taille supérieure à G. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un jet de Force DD 10 afin de se libérer ou de libérer une autre créature à sa portée en cas de succès. Infliger 5 points de dégâts tranchants à un filet (CA 10) permet également de libérer une créature sans la blesser, mettant fin à l'effet tout en détruisant le filet.

Lorsque vous utilisez une action, une action bonus ou une réaction pour attaquer avec un filet, vous ne pouvez effectuer qu'une seule attaque, et ce quel que soit le nombre d'attaques que vous pouvez normalement réaliser.

Lance d'arçon. Vous avez un désavantage lorsque vous utilisez une lance d'arçon pour attaquer une cible à 1,50 mètre ou moins de vous. En outre, une lance d'arçon requiert deux mains pour être maniée lorsque vous n'êtes pas sur une monture.

Armures

Les mondes de D&D sont une vaste tapisserie composée de nombreuses cultures différentes, chacune possédant son propre niveau de technologie. Pour cette raison, les aventuriers ont accès à une variété de types d'armures, allant de l'armure de cuir au coûteux harnois en passant par la cotte de mailles et de nombreuses autres armures entre les deux. La table ci-dessous indique les types d'armures les plus couramment utilisés dans le jeu et les classe en trois catégories : armure légère, armure intermédiaire et armure lourde. De nombreux guerriers complètent leur armure avec un bouclier.

La table indique également le coût, le poids et les propriétés des types d'armures les plus portées dans les mondes de D&D.

Maîtrise des armures. Tout le monde peut revêtir une armure ou se mettre un bouclier au bras, mais seuls ceux qui maîtrisent les armures savent le faire avec efficacité. Si vous portez une armure sans avoir la maîtrise de celle-ci, vous obtenez un désavantage aux jets de caractéristique, de sauvegarde et d'attaque basés sur la Force ou la Dextérité, et vous ne pouvez pas lancer de sorts.

Classe d'armure (CA). Une armure protège son porteur contre les attaques. L'armure (et le bouclier) que vous portez détermine votre Classe d'Armure de base.

Armure	VO	CA	Force	Discrétion	Poids	Prix
Armure légère						
Armure matelassée	Padded	11 + Mod.Dex	-	Désavantage	4 kg	5 po
Armure de cuir	Leather	11 + Mod.Dex	-	-	5 kg	10 po
Armure de cuir cloutée	Studded leather	12 + Mod.Dex	-	-	6,5 kg	45 po
Armure intermédiaire						
Armure de peau	Hide	12 + Mod.Dex (max +2)	-	-	6 kg	10 po
Chemise de mailles	Chain shirt	13 + Mod.Dex (max +2)	-	-	10 kg	50 po
Armure d'écailles	Scale mail	14 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage	22,5 kg	50 po
Cuirasse	Breastplate	14 + Mod.Dex (max +2)	-	-	10 kg	400 po
Demi-plate	Half plate	15 + Mod.Dex (max +2)	-	Désavantage	20 kg	750 po
Armure lourde						
Broigne	Ring mail	14	-	Désavantage	20 kg	30 po
Cotte de mailles	Chain mail	16	For 13	Désavantage	27,5 kg	75 po
Clibanion	Splint	17	For 15	Désavantage	30 kg	200 po
Harnois	Plate	18	For 15	Désavantage	32,5 kg	1500 po
Bouclier						
Bouclier	Shield	+2	-	-	3 kg	10 po

Armures lourdes. Les armures lourdes interfèrent avec la possibilité de se déplacer rapidement et discrètement. Si pour une armure donnée la table indique une valeur de Force, le porteur voit sa vitesse réduite de 3 mètres, sauf si sa Force est supérieure ou égale au nombre indiqué.

Discrétion. Si pour une armure donnée la table indique "Désavantage" dans la colonne Discrétion, le porteur obtient un désavantage aux jets de Dextérité (Discrétion).

Boucliers. Un bouclier est en bois ou en métal, et occupe une main. Porter un bouclier augmente sa CA de 2. Vous ne pouvez bénéficier que d'un seul bouclier à la fois.

VARIANTE

Dans la plupart des campagnes, vous pouvez utiliser ou porter tout équipement que vous trouvez lors d'une aventure, dans les limites du bon sens. Par exemple, un imposant demi-orque ne rentrera pas dans l'armure de cuir d'un halfelin, et un gnome serait noyé dans l'élégante robe d'un géant des nuages.

Le MD peut toutefois imposer plus de réalisme. Par exemple, une armure de plaque faite pour un humain en particulier pourrait ne pas aller à un autre sans y réaliser d'importantes modifications, et un uniforme de garde pourrait être visiblement mal ajusté si un aventurier tente de se déguiser avec.

En utilisant cette variante, lorsque les aventuriers trouvent des armures, des vêtements ou tout autre article similaire qui sont faits pour être portés, ils pourraient avoir besoin de visiter un armurier, un tailleur, un cordonnier ou autre pour y faire faire les ajustements nécessaires. Le coût d'un tel travail varie de 10 à 40 % du prix de vente de l'article. Le MD peut soit lancer 1d4 x 10 ou déterminer l'augmentation du coût en se basant sur l'étendue des modifications nécessaires.

Armures légères

Faites de matériaux souples et minces, les armures légères favorisent les aventuriers agiles, car elles leur offrent une protection sans sacrifier leur mobilité. Si vous portez une armure légère, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre CA.

Armure matelassée. Une armure matelassée se compose de couches de tissus matelassés et battus.

Armure de cuir. La cuirasse et les protecteurs d'épaules de cette armure sont faits de cuir qui a été durci en étant bouilli dans de l'huile. Le reste de l'armure est fait de matériaux plus tendres et plus souples.

Armure de cuir cloutée. Fabriquée à partir de cuir résistant mais souple, l'armure de cuir cloutée est renforcée avec des rivets ou des pointes.

Armures intermédiaires

Les armures intermédiaires offrent une meilleure protection que les armures légères, mais entravent quelque peu les mouvements. Si vous portez une armure intermédiaire, vous ajoutez votre modificateur de Dextérité, limité à un maximum de +2, à votre CA.

Armure de peau. Cette armure brute est composée de fourrures et de peaux épaisses. Elle est couramment portée par les tribus barbares, les humanoïdes maléfiques, et d'autres personnes qui n'ont pas accès aux outils et matériaux nécessaires pour créer de meilleures armures.

Chemise de mailles. Fait d'anneaux métalliques entrecroisés, la chemise de mailles est utilisée entre des couches de vêtements ou de cuir. Cette armure offre une protection modeste pour le haut du corps et permet au son provoqué par les anneaux frottant l'un contre l'autre d'être atténué par les couches de vêtements extérieures.

Armure d'écailles. Cette armure se compose d'un manteau et de jambières de cuir recouverts de pièces de métal qui se chevauchent, un peu comme les écailles d'un poisson. L'ensemble comprend des gantelets.

Cuirasse. Cette armure se compose d'une pièce principale de métal maintenue avec du cuir souple sur la poitrine. Bien qu'elle laisse les jambes et les bras relativement à découvert, cette armure offre une bonne protection pour les organes vitaux tout en ne gênant pas trop son porteur.

Demi-plate. Cette armure est constituée de plaques métalliques façonnées qui recouvrent la majeure partie du corps. Mis à part les jambières attachées avec des lanières de cuir, elle ne protège pas les jambes.

Armures lourdes

De toutes les armures, les armures lourdes offrent la meilleure protection. Elles couvrent tout le corps et sont conçues pour arrêter une large palette d'attaques. Seuls les guerriers expérimentés peuvent manier correctement leur poids et leur grosseur. Si vous portez une armure lourde, vous ne pouvez pas ajouter votre modificateur de Dextérité à votre CA, mais un éventuel malus ne s'applique pas non plus.

Broigne. C'est une armure de cuir avec de lourds anneaux cousus dessus. Les anneaux permettent de renforcer l'armure contre les coups de sabres et de haches. La broigne est inférieure à la cotte de mailles, et n'est généralement portée que par ceux qui ne peuvent pas se permettre de meilleures armures.

Cotte de mailles. Fait d'anneaux métalliques entrecroisés, la cotte de mailles comprend une couche de tissu matelassé porté sous la cotte pour éviter les frottements et amortir l'impact de coups. L'ensemble comprend des gantelets.

Clibanion. Cette armure est faite de bandes de métal verticales étroites qui sont rivetées sur un support de cuir et porté sur un rembourrage en tissu. Une cotte de mailles flexible protège les articulations.

Harnois. Le harnois est constitué de plaques de métal entrecroisées qui couvrent l'ensemble du corps. L'ensemble inclut des gants, des bottes en cuir épais, un casque à visière, et d'épaisses couches de rembourrage sous l'armure. Des boucles et des sangles distribuent le poids sur le corps.

Mettre et ôter une armure

Le temps nécessaire pour mettre ou ôter une armure dépend de sa catégorie.

Mettre une armure. C'est le temps nécessaire pour revêtir une armure. Vous ne bénéficiez de la CA de l'armure qu'à la fin du temps indiqué.

Ôter une armure. C'est le temps nécessaire pour quitter une armure tout seul. Si vous êtes aidé, réduisez le temps indiqué de moitié.

Catégorie	Mettre	Ôter
Armure légère	1 minute	1 minute
Armure intermédiaire	5 minutes	1 minute
Armure lourde	10 minutes	5 minutes
Bouclier	1 action	1 action

Équipement d'aventurier

Cette section décrit les objets qui ont des règles spéciales ou nécessitent de plus amples explications.

Objet	Prix	Poids
Acide (fiole)	25 po	500 g
Antidote (fiole)	50 po	-
Bélier portatif	4 po	17,5 kg
Billes (sac de 1000)	1 po	1 kg
Boite d'allume-feu	5 pa	500 g
Bougie	1 pc	-
Boulier	2 po	1 kg
Bouteille en verre	2 po	1 kg
Bourse	5 pa	500 g
Cadenas	10 po	500 g
Carquois	1 po	500 g
Chaîne (3 m)	5 po	5 kg
Chevalière	5 po	-
Chausse-trappes (sac de 20)	1 po	1 kg
Cire à cacheter	5 pa	-
Cloche	1 po	-
Coffre	5 po	12,5 kg
Corde en chanvre (15 m)	1 po	5 kg
Corde en soie (15 m)	10 po	2,5 kg
Couverture	5 pa	1,5 kg
Craie (un morceau)	1 pc	-
Cruche ou jarre	2 pc	2 kg
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Échelle (3 m)	1 pa	12,5 kg
Encre (bouteille de 25 g)	10 po	-
Étui à carreaux	1 po	500 g
Étui à cartes ou parchemins	1 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	50 po	500 g
Fiole (10 cl)	1 po	-
Flasque ou chope (50 cl)	2 pc	500 g
Focaliseur arcanique		
Baguette	10 po	500 g
Bâton	5 po	2 kg
Boule de cristal	10 po	500 g
Orbe	20 po	1,5 kg
Sceptre	10 po	1 kg
Focaliseur druidique		
Baguette d'if	10 po	500 g
Bâton	5 po	2 kg
Branche de gui	1 po	-
Totem	1 po	-
Gamelle	2 pa	500 g
Gourde (pleine)	2 pa	2,5 kg
Grappin	2 po	2 kg
Grimoire	50 po	1,5 kg
Huile (flasque)	1 pa	500 g
Lampe	5 pa	500 g
Lanterne sourde	10 po	1 kg
Lanterne à capote	5 po	1 kg
Livre	25 po	2,5 kg
Longue-vue	1000 po	500 g
Loupe	100 po	-
Marteau	1 po	1,5 kg
Marteau de forgeron	2 po	5 kg
Matériel d'escalade	25 po	6 kg
Matériel de marchand	5 po	1,5 kg
Matériel de pêche	1 po	2 kg
Menottes	2 po	3 kg
Miroir en acier	5 po	250 g
Munitions		
Aiguilles de sarbacane (50)	1 po	500 g
Billes de fronde (20)	4 pc	750 g
Carreaux d'arbalète (20)	1 po	750 g
Flèches (20)	1 po	500 g
Palan	1 po	2,5 kg
Panier	4 pa	1 kg
Papier (une feuille)	2 pa	-

Parchemin (une feuille)	1 pa	-
Parfum (fiole)	5 po	-
Pelle	2 po	2,5 kg
Perche (3 m)	5 pc	3 kg
Pied-de-biche	2 po	2 kg
Piège à mâchoires	5 po	12,5 kg
Pierre à aiguiser	1 pc	500 g
Pioche de mineur	2 po	5 kg
Piton	5 pc	100 g
Plume d'écriture	2 pc	-
Pointes en fer (10)	1 po	2,5 kg
Poison (fiole)	100 po	-
Pot en fer	2 po	5 kg
Potion de soins	50 po	250 g
Rations (1 jour)	5 pa	1 kg
Robes	1 po	2 kg
Sablier	25 po	500 g
Sac	1 pc	250 g
Sac à dos	2 po	2,5 kg
Sac de couchage	1 po	2 kg
Sacoche à composantes	25 po	1 kg
Savon	2 pc	-
Seau	5 pc	1 kg
Sifflet	5 pc	-
Symbole sacré		
Amulette	5 po	500 g
Emblème	5 po	-
Relique	5 po	1 kg
Tente	2 po	10 kg
Tonneau	2 po	35 kg
Torche	1 pc	500 g
Trousse de soins	5 po	1,5 kg
Vêtements, communs	5 pa	1,5 kg
Vêtements, costume	5 po	2 kg
Vêtements, fins	15 po	3 kg
Vêtements, voyage	2 po	2 kg

Acide. Au prix d'une action, vous pouvez lancer le contenu de ce flacon sur une créature à 1,50 mètre ou moins de vous, ou jeter le flacon jusqu'à 6 mètres, le brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant l'acide comme une arme improvisée. En cas de succès, la cible reçoit 2d6 dégâts d'acide.

Antidote. Une créature qui boit cette fiole gagne l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 heure. Il ne confère aucun avantage aux morts-vivants et aux créatures artificielles.

Bélier portatif. Vous pouvez utiliser un bélier portatif pour enfoncer des portes. Ce faisant, vous gagnez un bonus de +4 au jet de Force. Un autre personnage peut vous aider à utiliser le bélier, ce qui vous donne l'avantage à ce jet.

Billes. Au prix d'une action, vous pouvez sortir ces petites billes métalliques de leur poche pour recouvrir une zone de 3 m x 3 m. Une créature se déplaçant à travers la zone recouverte doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou tomber à terre. Une créature se déplaçant à travers la zone à la moitié de sa vitesse n'a pas besoin de faire le jet de sauvegarde.

Boite d'allume-feu. Cette petite boite contient un silex, des amorces et de l'amadou (généralement des bouts de tissu sec trempés dans de l'huile), soit tout le nécessaire pour allumer un feu. L'utiliser pour allumer une torche, ou autre chose qui contient suffisamment d'huile, prend une action. Allumer tout autre type de feu prend 1 minute.

Bougie. Une bougie génère une lumière vive dans un rayon de 1,50 mètre et une lumière faible sur 1,50 mètre supplémentaire durant 1 heure.

Bourse. Une bourse en tissu ou en cuir peut contenir jusqu'à 20 billes de fronde ou 50 aiguilles de sarbacane, entre autres choses. Une bourse compartimentée pour abriter des composantes de sorts est appelé une sacoche à composantes (voir la description plus loin ci-dessous).

Cadenas. Une clé est fournie avec le cadenas. Sans la clé, une créature qui maîtrise les outils de voleur peut ouvrir le cadenas en réussissant un jet de Dextérité DD 15. Votre MD peut décider que des cadenas de meilleure qualité sont disponibles à des prix plus élevés.

Carquois. Un carquois peut contenir jusqu'à 20 flèches.

Chaîne. Une chaîne dispose de 10 pv. Elle peut être brisée en réussissant un jet de Force de DD 20.

Chausse-trappes. Au prix d'une action, vous pouvez étaler le contenu d'un sac de chausse-trappes pour couvrir une zone de 1,50 m x 1,50 m. Toute créature qui entre dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou mettre fin à son mouvement et prendre 1 point de dégâts perforants. Jusqu'à ce que la créature retrouve au moins 1 point de vie, sa vitesse de marche est réduite de 3 mètres. Une créature se déplaçant à travers la zone à la moitié de sa vitesse n'a pas besoin de faire le jet de sauvegarde.

Corde. Une corde, qu'elle soit faite de chanvre ou de soie, possède 2 pv et peut être cassée avec un jet de Force DD 17.

Eau bénite. Au prix d'une action, vous pouvez lancer le contenu de cette flasque sur une créature à 1,50 mètre ou moins de vous, ou jeter le flacon jusqu'à 6 mètres, la brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre une créature, en considérant l'eau bénite comme une arme improvisée. Si la cible est un fiélon ou mort-vivant, elle reçoit 2d6 dégâts radiant. Un clerc ou un paladin peut créer de l'eau bénite lors d'un rituel spécial. Le rituel dure 1 heure, consomme pour 25 po de poudre d'argent, et nécessite que le lanceur dépense un emplacement de sort de niveau 1.

Étui à carreaux d'arbalète. Cet étui en bois peut contenir jusqu'à vingt carreaux d'arbalète.

Étui à cartes ou parchemins. Cet étui en cuir cylindrique peut contenir jusqu'à dix feuilles de papier enroulées ou cinq feuilles de parchemin enroulées.

Feu grégeois. Ce liquide adhésif et collant s'enflamme lorsqu'il est exposé à l'air. Au prix d'une action, vous pouvez jeter cette flasque jusqu'à 6 mètres, la brisant à l'impact. Faire une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant le feu grégeois comme une arme improvisée. En cas de succès, la cible reçoit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut mettre fin à ces dégâts en utilisant son action pour faire un jet de Dextérité DD 10 pour éteindre les flammes.

Focaliseur arcanique. Un focaliseur arcanique est un objet spécial (orbe, boule de cristal, baguette, bâton, sceptre) conçu pour canaliser la puissance de sorts de la magie des arcanes. Un ensorceleur, un sorcier ou un magicien peut utiliser ce type d'objet comme focaliseur pour ses sorts.

Focaliseur druidique. Un focaliseur druidique peut être un brin de gui ou de houx, une baguette ou un sceptre en bois d'if ou autre bois spécial, un bâton pris d'un arbre vivant, ou bien encore un objet totem qui intègre des plumes, de la fourrure, des os ou des dents d'animaux sacrés. Un druide peut utiliser ce type d'objet comme focaliseur pour ses sorts.

Gamelle. Cette boîte en étain contient une tasse et des couverts. Faite de deux parties qui s'assemblent, un côté de la boîte peut être utilisé pour cuire des aliments et l'autre comme une assiette ou une petite cuvette.

Grimoire. Essentiel pour les magiciens, un grimoire est un livre relié en cuir qui contient 100 pages de vélin blanc, et sur lesquelles on peut recopier des sorts.

Huile. L'huile vient habituellement dans une flasque d'argile de 50 cl. Au prix d'une action, vous pouvez lancer le contenu de cette flasque sur une créature à 1,50 mètre ou moins de vous, ou jeter la flasque jusqu'à 6 mètres, la brisant à l'impact. Dans les deux cas, faire une attaque à distance contre une créature ou un objet, en considérant l'huile comme une arme improvisée. En cas de succès, la cible est couverte d'huile. Si la cible reçoit des dégâts de feu avant que l'huile ne sèche (après 1 minute), la cible prend 5 points de dégâts de feu supplémentaire dus à l'huile brûlante. Vous pouvez aussi verser une flasque d'huile sur le sol pour couvrir une zone de 1,50 m x 1,50 m, à condition que la surface soit plane. Une fois allumée, l'huile brûle pendant 2 rounds et inflige 5 points de dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans la zone ou qui y termine son tour. Une créature ne peut prendre ces dégâts qu'une fois par tour.

Lampe. Une lampe projette une lumière vive dans un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Lanterne à capote. Une lanterne à capote projette une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl). Au prix d'une action, vous pouvez ajuster la capote, ce qui réduit la lumière à une lumière faible dans un rayon de 1,50 mètre.

Lanterne sourde. Une lanterne sourde projette une lumière vive dans un cône de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres supplémentaires. Une fois allumée, elle brûle pendant 6 heures tout en consommant une flasque d'huile (50 cl).

Livre. Un livre peut contenir de la poésie, des récits historiques, des informations relatives à un domaine particulier de connaissance, des diagrammes et des notes sur une invention gnome, ou n'importe quoi d'autre qui peut être représenté en utilisant du texte ou des images. Un livre de sorts est un grimoire (voir la description plus loin ci-dessus).

Longue-vue. Les objets vus à travers une longue-vue sont amplifiés de deux fois leur taille.

Loupe. Ce verre permet un examen plus minutieux des petits objets. Il est également utile comme substitut au silex pour allumer un feu. Allumer un feu avec une loupe nécessite une lumière aussi vive que celle du soleil pour faire prendre l'amadou, et environ 5 minutes pour que le feu prenne. Une loupe donne l'avantage aux jets de caractéristique pour évaluer ou inspecter un objet de petite taille ou très détaillé.

Matériel d'escalade. Ce kit comprend des pitons spéciaux, des pointes pour les chaussures, des gants et un harnais. Vous pouvez utiliser le matériel d'escalade pour vous accrocher au prix d'une action ; une fois fait, vous ne pouvez pas tomber de plus de 7,50 mètres de l'endroit où vous êtes ancré, et ne pouvez pas monter de plus de 7,50 mètres de ce point sans devoir défaire l'ancrage.

Matériel de marchand. Cela comprend une petite balance, des plateaux et un assortiment de poids approprié jusqu'à 1 kilo. Avec, vous pouvez mesurer le poids exact de petits objets, tels que des métaux précieux ou des biens commerciaux, pour aider à déterminer leur valeur.

Matériel de pêche. Ce kit comprend une tige en bois, une ligne de soie, des flotteurs en liège, des hameçons en acier, des plombs, des leurres en velours et un petit filet.

Menottes. Ces menottes métalliques servent pour une créature de taille Petite ou Moyenne. Se libérer des menottes nécessite un jet de Dextérité DD 20 réussi. Briser les menottes nécessite un jet de Force DD 20 réussi. Chaque paire de menottes est livrée avec une clé. Sans la clé, une créature qui maîtrise les outils de voleur peut ouvrir les menottes en réussissant un jet de Dextérité DD 15. Les menottes ont 15 points de vie.

Palan. Ensemble de poulies avec un câble et un crochet pour attacher des objets, un palan permet de hisser jusqu'à quatre fois le poids que vous pouvez normalement soulever.

Pied-de-biche. Un pied de biche octroie un avantage aux jets de Force lorsque le levier du pied de biche peut être utilisé.

Piège à mâchoires. Lorsque vous utilisez votre action pour l'installer, ce piège forme un anneau d'acier en dents de scie qui se referme lorsqu'une créature marche sur la plaque de pression située au centre. Le piège est fixé par une lourde chaîne à un objet immobile, comme un arbre ou un pic enfoncé dans le sol. Une créature qui marche sur la plaque doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou prendre 1d4 points de dégâts perforants et devoir s'arrêter de bouger. Par la suite, tant que la créature ne s'échappe pas du piège, son mouvement est limité par la longueur de la chaîne (généralement un mètre de long). Une créature peut utiliser son action pour faire un jet de Force DD 13 pour se libérer ou libérer une autre créature à sa portée en cas de succès. Chaque échec inflige 1 point de dégâts perforants à la créature piégée.

Poison. Vous pouvez utiliser le poison de cette fiole pour couvrir une arme tranchante ou perforante, ou jusqu'à trois munitions. Appliquer le poison prend une action. Une créature touchée par une arme ou une munition empoisonnée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou prendre 1d4 points de dégâts de poison. Une fois appliqué, le poison conserve son activité 1 minute avant de sécher.

Potion de soins. Un personnage qui boit le liquide magique rouge de ce flacon reprend 2d4 + 2 points de vie. Boire ou administrer une potion prend une action.

Rations. Aliments compacts et secs appropriés pour un voyage prolongé, les rations incluent du bœuf séché, des fruits secs, des biscuits et des noix.

SACS D'ÉQUIPEMENTS

L'équipement de départ que propose la description de chaque classe comprend différents matériels utiles à l'aventure, assemblés sous forme de kit. Le contenu de ces kits est répertorié ici. Si vous achetez votre équipement de départ, vous pouvez acheter un kit pour le prix indiqué, ce qui peut revenir moins cher que d'acheter les objets séparément.

Sac de cambrioleur (16 po). Comprend un sac à dos, un sac de 1000 billes, 3 mètres de chaîne, une cloche, 5 bougies, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, une lanterne à capuchon, 2 flasques d'huile, 5 jours de rations, une boite d'allume-feu et une gourde d'eau. Le sac comprend aussi 15 mètres de corde de chanvre attachée sur son côté.

Sac de diplomate (39 po). Comprend un coffre, 2 étuis à cartes ou parchemins, des vêtements fins, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, une lampe, deux flasques d'huile, 5 feuilles de papier, un flacon de parfum, de la cire à cacheter et du savon.

Sac d'exploration souterraine (12 po). Comprend un sac à dos, un pied de biche, un marteau, 10 pitons, 10 torches, une boite d'allume-feu, 10 jours de rations et une gourde d'eau. Le sac comprend aussi 15 mètres de corde de chanvre attachée sur son côté.

Sac d'artiste (40 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, 2 costumes, 5 bougies, 5 jours de rations, une gourde d'eau et un kit de déguisement.

Sac d'explorateur (10 po). Comprend un sac à dos, un sac de couchage, une gamelle, une boite d'allume-feu, 10 torches, 10 jours de rations et une gourde d'eau. Le sac comprend aussi 15 mètres de corde de chanvre attachée sur son côté.

Sac d'ecclésiastique (19 po). Comprend un sac à dos, une couverture, 10 bougies, une boite d'allume-feu, une boîte pour l'aumône, 2 bâtonnets d'encens, un encensoir, des habits de cérémonie, 2 jours de rations et une gourde d'eau.

Sac d'érudit (40 po). Comprend un sac à dos, un livre de connaissance, une bouteille d'encre, une plume d'écriture, 10 feuilles de parchemin, un petit sac de sable et un petit couteau.

Sacoche à composantes. Une sacoche à composantes est une petite bourse étanche en cuir qui possède des compartiments pour contenir toutes les composantes matérielles et autres éléments spéciaux dont vous avez besoin pour lancer vos sorts, à exception des composantes qui ont un coût spécifique (comme indiqué dans la description des sorts).

Symbole sacré. Un symbole sacré est une représentation d'un dieu ou d'un panthéon. Cela peut être une amulette avec un symbole représentant une divinité, ce même symbole gravé ou incrusté tel un emblème sur un bouclier, ou une toute petite boîte renfermant le fragment d'une relique sacrée. Un clerc ou paladin peut utiliser un symbole sacré comme focaliseur magique. Pour utiliser le symbole de cette manière, le lanceur doit le porter visiblement, en main ou sur un bouclier.

Tente. Abri de toile simple et portable, une tente peut accueillir deux personnes.

Torche. Une torche brûle pendant 1 heure, projetant une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. Si vous effectuez une attaque au corps à corps avec une torche enflammée et touchez, vous infligez 1 point de dégât de feu.

Trousse de soins. Ce kit est un étui en cuir qui contient des bandages, des pommades et des attelles. Le kit permet dix utilisations. Au prix d'une action, vous pouvez dépenser une utilisation du kit pour stabiliser une créature qui a 0 pv sans avoir à réaliser un jet de Sagesse (Médecine).

Capacités

Contenant	Capacité
Bourse	5 l / 3 kg de matériel
Bouteille	75 cl
Coffre	330 l / 150 kg de matériel
Cruche ou pichet	3,7 l
Fiole	100 g
Flasque ou chope	50 cl
Gourde	2 l
Panier	50 l / 20 kg de matériel
Pot en fer	3,7 l
Sac	30 l / 15 kg de matériel
Sac à dos *	30 l / 15 kg de matériel
Seau	11 l
Tonneau	150 l

* Vous pouvez également attacher des objets, comme un sac de couchage ou une corde, à l'extérieur du sac à dos.

Outils

Les outils vous aident à faire quelque chose que vous ne pourriez pas faire autrement, comme de l'artisanat, réparer un objet, falsifier un document ou crocheter une serrure. Votre race, votre classe, votre historique ou bien encore vos dons vous donnent la maîtrise de certains outils. La maîtrise d'un outil vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique que vous réalisez avec cet outil. L'utilisation de l'outil n'est pas liée à une seule caractéristique, car la maîtrise d'un outil représente une connaissance qui va au-delà de sa simple utilisation. Par exemple, le MD peut vous demander de faire un jet de Dextérité pour sculpter un détail sur du bois avec des outils de menuisier, puis un jet de Force pour faire quelque chose sur un bois particulièrement dur.

Objet	Prix	Poids
Instruments de musique		
Chalemie	2 po	500 g
Cor	3 po	1 kg
Cornemuse	30 po	3 kg
Flûte	2 po	500 g
Flûte de pan	12 po	1 kg
Luth	35 po	1 kg
Lyre	30 po	1 kg
Tambour	6 po	1,5 kg
Tympanon	25 po	5 kg
Viole	30 po	500 g
Jeux		
Dés	1 pa	-
Jeu d'échec des Dragons	1 po	250 g
Jeu de cartes	5 pa	-

Jeu des Dragons	1 po	-
Kit d'empoisonneur	50 po	1 kg
Kit d'herboriste	5 po	1,5 kg
Kit de contrefaçon	15 po	2,5 kg
Kit de déguisement	25 po	1,5 kg
Outils d'artisan		
Matériel d'alchimie	50 po	4 kg
Matériel de brasseur	20 po	4,5 kg
Matériel de calligraphie	10 po	2,5 kg
Matériel de peintre	10 po	2,5 kg
Outils de bijoutier	25 po	1 kg
Outils de bricoleur	50 po	5 kg
Outils de cartographe	15 po	3 kg
Outils de charpentier	8 po	3 kg
Outils de cordonnier	5 po	2,5 kg
Outils de forgeron	20 po	4 kg
Outils de maçon	10 po	4 kg
Outils de menuisier	1 po	2,5 kg
Outils de potier	10 po	1 kg
Outils de souffleur de verre	30 po	2,5 kg
Outils de tanneur	5 po	2,5 kg
Outils de tisserand	1 po	2,5 kg
Ustensiles de cuisinier	1 po	4 kg
Outils de navigation	25 po	1 kg
Outils de voleur	25 po	500 g

Instrument de musique. Les instruments de musique les plus communs sont représentés dans la table à titre d'exemple. Si vous maîtrisez un instrument de musique particulier, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour jouer de la musique avec cet instrument. Chaque instrument de musique nécessite une maîtrise distincte.

Jeux. Cette entrée couvre un large éventail de jeux, des dés et des jeux de cartes (pour des jeux tels que le jeu des Dragons) entre autres. Quelques exemples sont présentés dans la table, mais il existe d'autres types de jeux. Si vous maîtrisez un type de jeu, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique lorsque vous jouez à ce jeu. Chaque type de jeu nécessite une maîtrise distincte.

Kit d'empoisonneur. Ce kit comprend les flacons, produits chimiques et autres appareils nécessaires à la création de poisons. Si vous maîtrisez le kit d'empoisonneur, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour créer et manipuler des poisons.

Kit d'herboriste. Ce kit contient une variété d'instruments, tels des pinces, un pilon, des sachets et des flacons que les herboristes utilisent pour créer des remèdes et des potions. Si vous maîtrisez le kit d'herboriste, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour identifier des herbes ou concocter des mélanges et des infusions. Maîtriser le kit d'herboriste est indispensable pour créer des potions de soins et des antidotes.

Kit de contrefaçon. Cette petite boîte contient une variété de papiers et parchemins, plumes et encres, sceaux et cire à cacheter, feuilles d'argent et d'or, et autres fournitures nécessaires à la création de faux documents physiques convaincants. La maîtrise de ce kit vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour créer un faux d'un document physique.

Kit de déguisement. Ce kit comprend des produits cosmétiques, de la teinture pour les cheveux et de petits accessoires pour vous permettre de créer des déguisements qui changent votre apparence physique. Si vous maîtrisez le kit de déguisement, vous ajoutez votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristiques pour créer un déguisement visuel.

Outils d'artisan. Ces outils spéciaux comprennent les éléments nécessaires à l'exercice d'un métier ou d'un commerce. La table montre des exemples des types d'outils les plus communs, chacun offrant des objets liés à un seul métier. La maîtrise d'un type d'outils d'artisan vous permet d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique que vous faites en utilisant les outils de votre travail. Chaque type d'outils d'artisan nécessite une maîtrise distincte.

Outils de navigation. Ces outils sont utilisés pour la navigation en mer. La maîtrise des outils de navigation vous permet de tracer le parcours d'un navire et de suivre des cartes de navigation. En outre, ces outils vous permettent d'ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour éviter de se perdre en mer.

Outils de voleur. Ces outils comprennent une petite lime, divers outils de crochetage, un petit miroir monté sur une poignée en métal, une paire de ciseaux à lames fines et une paire de pinces. Si vous maîtrisez les outils de voleur, vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tous les jets de caractéristique pour désactiver un piège ou crocheter une serrure.

Montures et Véhicules

Une bonne monture peut vous aider à traverser plus rapidement une étendue sauvage, mais son but principal est de porter l'équipage qui, autrement, vous ralentirait. La table ci-dessous indique la vitesse de chaque animal et sa capacité de charge nominale. Un animal qui tire un chariot, une charrette, un traîneau ou un wagon peut transporter un poids allant jusqu'à cinq fois sa capacité de charge nominale, poids du véhicule compris. Si plusieurs animaux tirent un même véhicule, leur capacité de charge s'ajoute.

Des montures autres que celles énumérées ici sont disponibles dans les mondes de D&D, mais elles sont rares et normalement non disponibles à l'achat. Il s'agit notamment des montures volantes (pégases, griffons, hippogriffes, et autres animaux similaires) et même des montures aquatiques (chevaux de mer géants, par exemple). Acquérir une telle monture consiste souvent à obtenir un œuf et à élever la créature vous-même, en faisant un marché avec une entité puissante, ou en négociant directement avec la monture.

Barde. Une barde est une armure conçue pour protéger la tête, le cou, la poitrine ou le corps d'un animal. Toute armure indiquée dans la table des armures peut être achetée en tant que barde. Le coût est égal à quatre fois le prix de l'armure équivalente pour un humanoïde, et le poids est le double.

Selle. Une selle militaire soutient le cavalier, vous aidant à garder votre siège sur une monture active durant une bataille. Elle donne l'avantage à tout jet réalisé pour rester

monté. Une selle exotique est nécessaire pour monter toute monture aquatique ou volante.

Maîtrise d'un véhicule. Si vous maîtrisez un certain type de véhicule (terrestre ou maritime), vous pouvez ajouter votre bonus de maîtrise à tout jet pour contrôler ce genre de véhicule dans des circonstances difficiles.

Navires à rames. Les bateaux à fond plat et les barques sont utilisés sur les lacs et les rivières. Si vous allez dans le sens du courant, ajoutez la vitesse de celui-ci (typiquement 4,8 kilomètres par heure) à la vitesse du véhicule. Ces embarcations ne peuvent ramer à contre-courant si celui-ci est significatif, mais elles peuvent être tirées par des animaux en amont sur les rives. Une barque pèse 50 kilos, si les aventuriers veulent la transporter sur terre.

Montures	Coût	Vitesse	Capacité de charge
Âne ou mule	8 po	12 m	210 kg
Chameau	50 po	15 m	240 kg
Cheval de guerre	400 po	18 m	270 kg
Cheval de selle	75 po	18 m	240 kg
Cheval de trait	50 po	12 m	270 kg
Éléphant	200 po	12 m	660 kg
Molosse	25 po	12 m	95 kg
Poney	30 po	12 m	115 kg

Objets	Coût	Poids
Barde	x4	x2
Mors et bride	2 po	500 g
Carriole	100 po	300 kg
Charrette	15 po	100 kg
Chariot	250 po	50 kg
Fourrage (par jour)	5 pc	5 kg
Selle		
Exotique	60 po	20 kg
Militaire	20 po	15 kg
De bât	5 po	7,5 kg
D'équitation	10 po	12,5 kg
Fontes	4 po	4 kg
Traîneau	20 po	150 kg
Écurie (par jour)	5 pa	-
Chariot	35 po	200 kg

Véhicules flottants	Coût	Vitesse
Barque	50 po	2,25 km/h
Bateau à fond plat	3 000 po	1,5 km/h
Drakkar	10 000 po	4,5 km/h
Bateau à voile	10 000 po	3 km/h
Galère	30 000 po	6 km/h
Navire de guerre	25 000 po	3,75 km/h

Marchandises commerciales

La richesse s'exprime rarement en pièces. Elle est mesurée en bétail, en céréales, en terres, en droits à percevoir des impôts ou en droits sur les ressources (comme une mine ou une forêt). Les guildes, les nobles et la royauté réglementent le commerce. On accorde à des compagnies agréées le droit de faire du commerce le long de certaines routes, d'envoyer des navires marchands de divers ports, ou d'acheter ou de vendre des biens spécifiques. Les guildes fixent les prix pour les produits ou services qu'elles contrôlent, et déterminent qui peut ou ne peut pas offrir ces produits et services. Les marchands échangent couramment des marchandises commerciales sans utiliser de monnaie. La table ci-dessous indique la valeur des marchandises couramment échangées.

Coût	Biens
1 pc	500 g de blé
2 pc	500 g de farine ou 1 poulet
5 pc	500 g de sel
1 pa	500 g de fer ou 1 m² de toile
5 pa	500 g de cuivre ou 1 m² de tissu en coton
1 po	500 g de gingembre ou 1 chèvre
2 po	500 g de cannelle ou de poivre, ou 1 mouton
3 po	500 g de clous de girofle ou 1 cochon
5 po	500 g d'argent ou 1 m² de lin
10 po	1 m² de soie ou 1 vache
15 po	500 g de safran ou 1 bœuf
50 po	500 g d'or
500 po	500 g de platine

Dépenses

Quand ils ne descendent pas dans les profondeurs de la terre, n'explorent pas des ruines à la recherche de trésors perdus, ou ne font pas la guerre contre les ténèbres envahissantes, les aventuriers sont confrontés à des réalités plus terre à terre. Même dans un monde fantastique, les gens ont des besoins de première nécessité tels que le logement, la subsistance et les vêtements. Ces choses coûtent de l'argent, même si certains trains de vie coûtent plus cher que d'autres.

Train de vie

Le train de vie vous offre un moyen simple de prendre en compte le coût de la vie dans un monde de fantastique. Il couvre l'hébergement, la nourriture, la boisson et tout autre besoin. En outre, ces frais couvrent le coût d'entretien de votre équipement afin d'être prêt pour de nouvelles aventures. Au début de chaque semaine ou chaque mois (selon votre choix), choisissez un train de vie à partir de la table ci-dessous et payer le prix pour le maintenir. Les prix indiqués sont par jour, donc si vous souhaitez calculer le coût de votre train vie pour une période de trente jours, multipliez le prix par 30. Votre vie peut changer d'une période à l'autre, en fonction des fonds que vous avez à votre disposition, ou vous pouvez maintenir le même train de vie tout au long de la carrière de votre personnage.

Votre train de vie peut avoir des conséquences. Le maintien d'un train de vie riche peut vous aider à nouer des contacts avec des riches et des puissants, mais vous courez également le risque d'attirer les voleurs. De même, une vie frugale pourrait vous aider à éviter les criminels, mais vous serez peu propice à nouer des relations avec des puissants.

Train de vie	Coût/jour
Misérable	-
Sordide	1 pa
Pauvre	2 pa
Modeste	1 po
Confortable	2 po
Riche	4 po
Aristocratique	10 po min

Misérable. Vous vivez dans des conditions inhumaines. En l'absence de chez-soi, vous vous abritez où vous pouvez, dans des greniers, blotti dans de vieilles caisses, et comptez sur les bonnes grâces des gens mieux lotis que vous. Un train de vie misérable expose à de nombreux dangers. La violence, la maladie et la faim vous suivent où que vous alliez. D'autres personnes misérables comme vous convoitent votre armure, vos armes et votre équipement d'aventurier, qui représentent une fortune à leurs yeux. Vous n'attirez pas l'attention de la plupart des gens.

Sordide. Vous vivez dans une écurie qui prend l'eau, dans une hutte en terre séchée en dehors de la ville ou vous louez une chambre infestée de vermines dans le pire quartier de la ville. Vous avez un abri contre les éléments, mais vivez dans un environnement désespéré et souvent violent, dans des endroits en proie à la maladie, à la faim et au malheur. Vous n'attirez pas l'attention de la plupart des gens et avez très peu de protections légales. La plupart des gens de ce niveau de vie ont subi un terrible revers, qu'ils aient été perturbés, fichés comme des exilés ou qu'ils aient souffert de maladie.

Pauvre. Un train de vie pauvre signifie devoir se passer du confort disponible dans une communauté stable. Une alimentation et un logement simples, des vêtements usés jusqu'à la corde et des conditions imprévisibles conduisent à une expérience suffisante mais probablement désagréable. Votre hébergement peut être une petite chambre louée pour pas grand-chose ou la salle commune au-dessus d'une taverne. Vous bénéficiez de certaines protections légales, mais devez toujours composer avec la violence, le crime et la maladie. À ce niveau de vie, les gens ont tendance à être des ouvriers non qualifiés, des marchands ambulants, des colporteurs, des voleurs, des mercenaires et autres types peu recommandables.

Modeste. Un train de vie modeste vous permet de rester hors des bidonvilles et vous assure de pouvoir maintenir votre équipement. Vous vivez dans une partie ancienne de la ville, louant une chambre dans une pension, une auberge ou un temple. Vous n'avez ni faim ni soif, et vos conditions de vie sont propres, même si elles sont simples. Les gens ordinaires qui ont ce niveau de vie modeste sont des soldats avec une famille, des travailleurs, des étudiants, des prêtres, des magiciens en exil, etc.

Confortable. Le choix d'un train de vie confortable signifie que vous pouvez vous permettre des vêtements plus agréables et que vous pouvez facilement maintenir votre équipement. Vous vivez dans une petite maison dans un quartier de classe moyenne ou dans une salle privée d'une belle auberge. Vous côtoyez des commerçants, des artisans talentueux et des officiers militaires.

Riche. Le choix d'un train de vie riche, c'est vivre une vie de luxe, même si vous n'avez peut-être pas obtenu ce statut social associé à la vieille noblesse. Vous vivez un style de vie comparable à celle d'un marchand qui a réussi, d'un serviteur privilégié de la royauté ou d'un propriétaire de petits commerces. Vous avez un logement plus que respectable, généralement une maison spacieuse dans un beau quartier de la ville ou une suite confortable dans une belle auberge. Vous avez probablement une petite équipe de serviteurs.

Aristocratique. Vous vivez une vie d'abondance et de confort. Vous fréquentez les milieux habités par les personnes les plus puissantes de la communauté. Vous possédez un logement de qualité, peut-être une maison dans le plus beau quartier de la ville ou des chambres dans la plus belle auberge. Vous dînez dans les meilleurs restaurants, fréquentez le meilleur tailleur, et avez des serviteurs présents pour tous vos besoins. Vous recevez des invitations pour des événements sociaux de la part des riches et des puissants, et passez des soirées en compagnie de politiciens, de chefs de guilde, de grands prêtres et de la noblesse. Vous devez aussi composer avec les plus hauts niveaux de tromperie et de trahison. Plus vous vous enrichissez, plus vous avez de chance d'être entraîné dans une intrigue politique, comme pion ou comme participant.

Nourriture, boissons et hébergement

La table suivante donne les prix de certains produits alimentaires et du logement pour une seule nuit. Ces prix sont inclus dans le coût total du train de vie.

Objet	Prix
Auberge (par jour)	
Sordide	7 pc
Pauvre	1 pa
Modeste	5 pa
Confortable	8 pa
Riche	2 po
Aristocratique	4 po
Banquet (par personne)	10 po
Bière	
Chope	4 pc
Cruche	2 pa
Fromage, gros morceau	1 pa
Pain	2 pc
Repas (par jour)	
Sordide	3 pc
Pauvre	6 pc
Modeste	3 pa
Confortable	5 pa
Riche	8 pa
Aristocratique	2 po
Viande, gros morceau	3 pa
Vin	
Ordinaire (pichet)	2 pa
Fin (bouteille)	10 po

AUTO SUFFISANCE

Les dépenses et les trains de vie décrits dans ce chapitre supposent que vous passez votre temps entre deux aventures en ville, ce qui vous permet d'avoir accès à tous les services que vous pouvez vous payer - nourriture, logement, payer des citadins pour aiguiser votre épée ou réparer votre armure, et ainsi de suite. Certains personnages, cependant, peuvent préférer passer leur temps loin de la civilisation, se maintenant au sein de la nature par la chasse, la recherche de nourriture, et réparant eux-mêmes leur propre équipement.

Maintenir ce genre de vie n'exige pas de dépenser de l'argent, mais demande du temps. Si vous passez votre temps entre deux aventures à exercer une profession, comme décrit dans le chapitre Aventure, vous pouvez gagner l'équivalent d'un train de vie pauvre. Maîtriser la compétence Survie vous permet de maintenir l'équivalent d'un train de vie confortable.

Services

Les aventuriers peuvent payer des personnages non joueurs pour qu'ils les aident ou agissent à leurs côtés dans diverses circonstances. La plupart de ces personnes ont des compétences assez ordinaires, mais certains peuvent être des maîtres dans un métier ou un art, voire même pour quelques-uns des experts ayant des compétences spéciales d'aventuriers.

Les types les plus élémentaires de services apparaissent sur la table ci-dessous. D'autres services communs proviennent de la grande variété de personnes qui habitent une ville ou un village, et où les aventuriers payent pour une tâche spécifique. Par exemple, un magicien peut payer un charpentier pour construire un coffre élaboré (et sa réplique miniature) pour l'utiliser avec le sort *coffre secret de Leomund*. Un guerrier peut demander à un forgeron pour lui forger une épée spéciale. Un barde peut payer un tailleur pour qu'il lui fabrique des vêtements impeccables pour une future représentation devant un duc.

Mais certains autres services peuvent être plus dangereux ou plus spécialisés, comme ceux de soldats payés pour aider les aventuriers à affronter une armée d'hobgobelins ou des sages embauchés pour partir à la recherche d'une tradition ancienne ou ésotérique. Si un aventurier de haut niveau établit un bastion, il devra embaucher toute une équipe de serviteurs et d'agents pour le faire fonctionner, du châtelain jusqu'au palefrenier pour garder les écuries propres. Ces personnes bénéficient souvent d'un contrat à long terme qui inclut un endroit pour vivre au sein de la forteresse en plus de la rémunération offerte.

Service	Prix
Embauche	
Qualifié	2 po par jour
Non qualifié	2 pa par jour
Messager	1 pc par kilomètre
Péage routier ou porte	1 pc
Transport	
Entre deux villes	2 pc par kilomètre
En ville	1 pc
Voyage en bateau	6 pc par kilomètre

L'embauche d'une personne qualifiée correspond à toute personne engagée pour une tâche qui implique une maîtrise (y compris d'armes, d'outils ou de compétences) : un mercenaire, un artisan, un scribe, et ainsi de suite. Le salaire indiqué est un minimum ; certains experts exigent un salaire plus élevé. L'embauche de personnes non qualifiées correspond aux travaux domestiques qui ne nécessitent aucune compétence particulière comme des ouvriers, des porteurs, des domestiques et autres travaux similaires.

Services de lanceurs de sorts

Les personnes qui sont en mesure de lancer des sorts ne tombent pas dans la catégorie des services ordinaires. Car, bien qu'il soit possible de trouver quelqu'un prêt à lancer un sort contre monnaies sonnantes et trébuchantes ou des faveurs, ceci est rare et aucune référence de prix n'existe. En règle générale, plus le niveau du sort désiré est élevé, plus il est difficile de trouver quelqu'un qui peut le lancer, et plus cela coûte cher.

Embaucher quelqu'un pour jeter un sort relativement commun de niveau 1 ou 2, tels que *soins* ou *identification*, est assez facile dans une ville ou un village, et pourrait coûter de 10 à 50 pièces d'or (plus le prix de toutes les composantes matérielles coûteuses). Mais trouver quelqu'un capable et désireux de lancer un sort de niveau supérieur pourrait impliquer des déplacements dans une grande ville, peut-être une qui possède une université ou un temple important. Une fois trouvé, le lanceur de sorts pourrait demander un service à la place d'un paiement - le genre de service que seuls des aventuriers peuvent fournir, comme récupérer un objet rare dans un lieu dangereux ou traverser un désert infesté de monstres pour livrer quelque chose d'important dans lieu lointain.

Babioles

Lorsque vous faites votre personnage, vous pouvez jeter un dé sur la table ci-dessous pour gagner une babiole, un objet simple légèrement imprégné de mystère. Le MD peut également utiliser cette table pour l'aider à décorer une salle dans un donjon ou remplir les poches d'une créature.

d100	Babiole
01	Une main de gobelin momifiée
02	Un morceau de cristal qui brille faiblement au clair de lune
03	Une pièce d'or d'une terre inconnue
04	Un journal écrit dans une langue que vous ne connaissez pas
05	Un anneau de cuivre qui ne ternit pas
06	Une vieille pièce d'échecs en verre
07	Une paire de dés en osselet, chacun portant le symbole d'un crâne sur la face qui montrerait normalement le 6
08	Une petite idole représentant une créature cauchemardesque qui vous donne des rêves troublants quand vous dormez près d'elle
09	Un collier en corde duquel pendent quatre doigts elfes momifiés
10	L'acte d'une parcelle de terrain d'un domaine que vous ne connaissez pas
11	Un bloc de 30 grammes d'un matériau inconnu
12	Une petite poupée de chiffon piquée avec des aiguilles
13	Une dent d'une bête inconnue
14	Une énorme écaille, peut-être d'un dragon
15	Une plume vert clair
16	Une vieille carte de divination portant votre portrait
17	Un orbe en verre rempli de fumée qui se déplace
18	Un œuf de 30 grammes avec une coque rouge vif
19	Une pipe qui fait des bulles
20	Un pot en verre contenant un morceau de chair bizarre qui flotte dans un liquide salé
21	Une petite boîte à musique de gnome qui joue une chanson qui vous rappelle vaguement votre enfance
22	Une petite statuette en bois d'un halfelin béat
23	Un orbe en cuivre gravé de runes étranges
24	Un disque de pierre multicolore
25	Une petite icône d'argent représentant un corbeau
26	Un sac contenant quarante-sept dents humanoïdes, dont l'une est cariée
27	Un fragment d'obsidienne qui se sent toujours chaud au toucher
28	Une griffe osseuse d'un dragon suspendue à un collier de cuir lisse
29	Une paire de vieilles chaussettes
30	Un livre blanc dont les pages refusent de retenir l'encre, la craie, la graphite ou toute autre substance ou marquage
31	Un badge en argent qui représente une étoile à cinq branches

32	Un couteau qui appartenait à un parent
33	Un flacon de verre rempli de rognures d'ongles
34	Un dispositif métallique et rectangulaire avec deux petites coupes en métal à une extrémité et qui jette des étincelles lorsqu'il est mouillé
35	Un gant blanc pailleté aux dimensions d'un humain
36	Une veste avec une centaine de minuscules poches
37	Un petit bloc de pierre léger
38	Un petit dessin qui représente le portrait d'un gobelin
39	Un flacon de verre vide qui sent le parfum lorsqu'il est ouvert
40	Une pierre précieuse qui ressemble à un morceau de charbon pour tout le monde, sauf pour vous
41	Un morceau de tissu d'une vieille bannière
42	Un insigne de grade d'un légionnaire perdu
43	Une cloche en argent minuscule et sans battant
44	Un canari mécanique à l'intérieur d'une lampe de gnome
45	Un petit coffre avec de nombreux pieds sculptés sur le fond
46	Une pixie morte à l'intérieur d'une bouteille en verre transparent
47	Une boîte métallique qui n'a pas d'ouverture mais qui sonne comme si elle était remplie de liquide, de sable, d'araignées ou de verre brisé (au choix)
48	Un orbe de verre rempli d'eau, dans lequel nage un poisson rouge mécanique
49	Une cuillère d'argent avec un M gravé sur le manche
50	Un sifflet en bois de couleur or
51	Un scarabée mort de la taille de votre main
52	Deux soldats de plomb, l'un avec la tête manquante
53	Une petite boîte remplie de boutons de différentes tailles
54	Une bougie qui ne peut pas être allumée
55	Une petite cage sans porte
56	Une vieille clé
57	Une carte au trésor indéchiffrable
58	Une poigne d'épée brisée
59	Une patte de lapin
60	Un œil de verre
61	Un camée (pendentif) sculpté à l'image d'une personne hideuse
62	Un crâne en argent de la taille d'une pièce de monnaie
63	Un masque d'albâtre
64	Une pyramide de bâtonnets d'encens noir qui sent très mauvais
65	Un bonnet de nuit qui, lorsqu'il est porté, vous donne des rêves agréables
66	Une chausse-trappe unique fabriquée à partir d'un os
67	Un cadre de monocle en or sans la lentille
68	Un cube de 2 centimètres de côté, avec chaque face peinte d'une couleur différente
69	Un bouton de porte en cristal
70	Un petit paquet rempli de poussière rose
71	Un fragment d'une belle chanson, écrite avec des notes de musique sur deux morceaux de parchemin
72	Une boucle d'oreille en forme de goutte d'argent faite à partir d'une vraie larme
73	La coquille d'un œuf peint avec des scènes de misère humaine d'un détail troublant
74	Un éventail qui, une fois déplié, montre un chat endormi
75	Un ensemble de tubes d'os
76	Un trèfle à quatre feuilles à l'intérieur d'un livre qui traite des bonnes manières et de l'étiquette
77	Une feuille de parchemin sur laquelle est dessiné un engin mécanique complexe
78	Un fourreau orné dans lequel à ce jour aucune lame ne rentre
79	Une invitation à une fête où un assassinat a eu lieu
80	Un pentacle de bronze avec la gravure d'une tête de rat au centre
81	Un mouchoir violet brodé avec le nom d'un puissant archimage
82	La moitié du plan d'un temple, d'un château, ou d'une autre structure
83	Un peu de tissu plié qui, une fois déplié, se transforme en un élégant chapeau
84	Un récépissé de dépôt dans une banque d'une ville très éloignée
85	Un journal avec sept pages manquantes
86	Une tabatière en argent vide et portant une inscription sur le dessus qui dit « rêves »
87	Un symbole sacré en fer et consacré à un dieu inconnu
88	Un livre qui raconte l'histoire de l'ascension et la chute d'un héros légendaire, avec le dernier chapitre manquant
89	Un flacon de sang de dragon
90	Une ancienne flèche de conception elfique
91	Une aiguille qui ne se plie pas
92	Une broche ornée de conception naine
93	Une bouteille de vin vide portant une jolie étiquette qui dit "Le magicien des vins, Cuvée du Dragon Rouge, 331422 W"
94	Un couvercle avec une mosaïque multicolore en surface
95	Une souris pétrifiée
96	Un drapeau de pirate noir orné d'un crâne et des os croisés d'un dragon
97	Un petit crabe ou araignée mécanique qui se déplace quand il n'est pas observé
98	Un pot de verre contenant du lard avec une étiquette qui dit "Graisse de griffon"
99	Une boîte en bois avec un fond en céramique qui contient un ver vivant avec une tête à chaque extrémité de son corps
100	Une urne en métal contenant les cendres d'un héros

Options de personnalisation

La combinaison de vos valeurs de caractéristiques, de votre race, de votre classe et de votre historique détermine les capacités de votre personnage dans le jeu, et les détails personnels que vous créez vous distinguent de tous les autres personnages. Même avec votre classe et votre race, vous avez accès à des options pour affiner ce que votre personnage peut faire. Cependant, certains joueurs, avec l'accord du MD, souhaitent faire un pas de plus.

Ce chapitre décrit deux ensembles de règles optionnelles pour personnaliser votre personnage : le multiclassage et les dons. Le multiclassage vous permet de jumeler des classes, et les dons sont des options spéciales que vous pouvez choisir à la place de l'augmentation des caractéristiques au fur et à mesure que vous montez en niveau. Votre MD décide si ces options sont disponibles dans une campagne.

Multiclassage

Le multiclassage vous permet d'obtenir des niveaux dans plusieurs classes. Ainsi, vous pouvez mêler les aptitudes de ces classes pour concevoir un personnage qui n'a pas d'équivalent parmi les options de classes originales.

Avec cette règle, vous pouvez opter pour l'obtention d'un niveau dans une nouvelle classe lors de votre montée de niveau plutôt que d'augmenter le niveau de votre classe actuelle. Vos niveaux dans chacune des classes sont cumulés pour déterminer le niveau de votre personnage. Par exemple, si vous avez 3 niveaux de magicien et 2 de guerrier, vous êtes un personnage de niveau 5.

Au fur et à mesure que vous montez de niveau, vous pouvez rester principalement un membre de votre classe originale, avec seulement quelques niveaux dans une autre classe. Vous pouvez tout aussi bien bifurquer complètement et ne jamais regretter la classe laissée derrière. Vous pourriez même débuter une progression dans une troisième, voire une quatrième classe. Comparativement à un personnage à classe unique du même niveau, vous perdrez votre spécificité au profit de la polyvalence.

Conditions

Pour avoir accès à une nouvelle classe, vous devez posséder les valeurs de caractéristiques requises par votre classe actuelle et par la nouvelle classe, comme indiqué dans le tableau des Conditions pour le multiclassage du *Manuel des Joueurs*. Par exemple, un barbare décidant de se multiclasser dans la classe de druide doit avoir des valeurs de Force et de Sagesse de 13 ou plus. Dépourvu de la formation complète que reçoit un personnage débutant, vous devez assimiler rapidement les capacités de votre nouvelle classe, et ceci demande des aptitudes naturelles qui sont reflétées par des valeurs de caractéristiques au-dessus de la moyenne.

Points d'expérience

Le nombre de points d'expérience requis pour monter de niveau est toujours dépendant du niveau global de votre personnage, comme indiqué dans le tableau de la création de personnages au-delà du niveau 1, et non du niveau dans une classe particulière.

Points de vie et dés de vie

Vous obtenez les points de vie de votre nouvelle classe comme décrit dans les pv aux niveaux suivants. Vous obtenez les points de vie au niveau 1 seulement lors de la création d'un personnage de niveau 1.

Vous additionnez les dés de vie octroyés par chacune de vos classes pour former un cumul de dés de vie. Si les dés de vie sont du même type, vous pouvez simplement les cumuler ensemble. Si vos classes vous octroient des dés de vie de types différents, comptez-les séparément.

Bonus de maîtrise

Votre bonus de maîtrise est toujours basé sur le niveau global de votre personnage, comme indiqué dans le tableau de la création de personnages au-delà du niveau 1, et non sur celui d'une classe particulière.

Maîtrise

Lorsque vous montez de niveau dans une classe autre que l'initiale, vous n'obtenez que quelques-unes des compétences initiales de cette classe. Référez-vous au chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* pour plus d'information.

Capacités de classe

Lorsque vous montez de niveau dans une classe, vous obtenez les capacités de ce niveau. Cependant, quelques capacités suivent des règles supplémentaires lors d'un multiclassage. Référez-vous au chapitre 6 du *Manuel des Joueurs* pour plus d'information.

Dons

Un don représente un talent ou un domaine d'expertise qui confère des capacités spéciales à un personnage. Cela représente la formation, l'expérience et les capacités au-delà de ce qu'une une classe de personnage offre.

À certains niveaux, votre classe vous octroie la capacité Amélioration de caractéristique. En utilisant la règle optionnelle des dons, vous pouvez renoncer à prendre cette capacité pour prendre un don de votre choix à la place. Vous ne pouvez prendre un même don qu'une seule fois, à moins que la description du don ne mentionne le contraire.

Vous devez remplir toutes les conditions préalables spécifiées par un don pour pouvoir le prendre. Si vous ne répondez plus aux conditions d'un don, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous remplissiez de nouveau toutes les conditions.

Utiliser les caractéristiques

Six caractéristiques donnent une description rapide des capacités physiques et mentales de toute créature :

- **Force**, mesure la puissance physique
- **Dextérité**, mesure l'agilité
- **Constitution**, mesure l'endurance
- **Intelligence**, mesure le raisonnement et la mémoire
- **Sagesse**, mesure la perception et l'intuition
- **Charisme**, mesurer la force de la personnalité

Est-ce qu'un personnage est musclé et perspicace ? Brillant et charmant ? Agile et robuste ? Les valeurs des caractéristiques définissent les qualités et les faiblesses d'une créature. Les trois principaux jets de dés du jeu (le jet de caractéristique, le jet de sauvegarde et le jet d'attaque) se basent sur les six valeurs des caractéristiques.

L'introduction décrit la règle de base derrière ces jets : lancer un d20, ajouter un modificateur de caractéristique provenant d'une des six caractéristiques, et comparer le total à l'objectif.

Ce chapitre se concentre sur la façon d'utiliser les jets de caractéristiques et les jets de sauvegarde, qui couvrent les activités fondamentales que les créatures tentent durant le jeu. Les règles pour les jets d'attaque sont dans le chapitre Combat.

Modificateur de caractéristiques

Chaque caractéristique d'une créature a une valeur, un nombre qui définit l'ampleur de cette caractéristique. Une valeur de caractéristique est une mesure des capacités innées, mais englobe également la formation et la compétence d'une créature dans les activités liées à cette caractéristique.

Une valeur de 10 ou 11 est la moyenne humaine normale, mais les aventuriers et de nombreux monstres sont un cran au-dessus de la moyenne dans la plupart des caractéristiques. Une valeur de 18 est généralement la plus élevée qu'une personne atteint. Les aventuriers peuvent avoir des valeurs qui montent jusqu'à 20, et certains monstres et êtres divins peuvent avoir des valeurs qui montent jusqu'à 30. Chaque caractéristique possède également un modificateur, qui va de -5 (pour une valeur de caractéristique de 1) à +10 (pour une valeur de caractéristique de 30). La table ci-dessous donne les modificateurs de caractéristique suivant la valeur de celle-ci.

Pour déterminer le modificateur d'une caractéristique sans avoir à consulter cette table, rappelez-vous simplement de soustraire 10 à la valeur de la caractéristique, puis de diviser le total par 2 (arrondi à l'inférieur). Les modificateurs de caractéristiques influant presque tous les jets d'attaque, de caractéristique et de sauvegarde, ils sont plus souvent utilisés en jeu que la valeur même des caractéristiques.

Valeur de caractéristique	Modificateur
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4

Avantage / Désavantage

Parfois, une capacité spéciale ou un sort vous indique que vous avez l'avantage ou un désavantage à un jet de caractéristique, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque. Lorsque cela se produit, jetez un second d20 et utilisez le plus élevé des deux jets si vous avez l'avantage, ou le plus faible des deux jets si vous avez un désavantage. Par exemple, si vous avez un désavantage et obtenez un 17 et un 5 aux jets, vous devez utiliser le 5. Si au contraire vous aviez l'avantage, vous devez utiliser le 17.

Si plusieurs situations affectent un jet de dé et chacune d'elles donnent un avantage ou un désavantage, vous ne jetez pas plus d'un d20 supplémentaire. Si deux situations donnent un avantage par exemple, vous n'obtenez qu'un seul d20 supplémentaire. Si les circonstances donnent en même temps l'avantage et un désavantage, les deux s'annulent, et vous ne jetez qu'un seul d20. Cela s'applique aussi si plusieurs circonstances imposent plusieurs désavantages et un seul avantage, ou vice et versa. Dans une telle situation, vous n'avez ni l'avantage ni un désavantage.

Lorsque vous avez l'avantage ou un désavantage, et quelque chose dans le jeu qui, comme la capacité de Chance du halfelin, vous permet de relancer le d20, vous ne pouvez relancer qu'un seul des dés, celui que vous voulez. Par exemple, si un halfelin a l'avantage à un jet de caractéristique et obtient un 1 et un 13, le halfelin pourrait utiliser sa chance pour relancer le 1.

Vous gagnez habituellement l'avantage ou un désavantage grâce à l'utilisation de capacités spéciales, d'actions ou de sorts. L'inspiration peut également donner un avantage au personnage pour les jets liés à son trait, son idéal ou ses liens. Le MD peut également décider que les circonstances influent sur un jet dans un sens ou dans l'autre, et accorder en conséquence un avantage ou un désavantage.

Bonus de maîtrise

Les personnages ont un bonus de maîtrise déterminé par leur niveau, comme indiqué dans l'introduction. Les monstres possèdent également ce bonus, lequel est intégré dans leurs blocs de stat. Ce bonus est utilisé pour les jets de caractéristique, les jets de sauvegarde et les jets d'attaque. Votre bonus de maîtrise ne peut être ajouté à un jet de dé ou à autre chose plus d'une fois. Par exemple, même si deux règles différentes disent que vous pouvez

ajouter votre bonus de maîtrise à un jet de sauvegarde Sagesse, vous ne pouvez ajouter le bonus qu'une seule fois à ce jet de sauvegarde.

Parfois, votre bonus de maîtrise peut être multiplié ou divisé (doublé ou divisé par deux, par exemple) avant d'être appliqué. Par exemple, la capacité d'expertise du roublard double son bonus de maîtrise pour certains jets de caractéristiques. Si des circonstances indiquent que votre bonus de maîtrise s'applique plus d'une fois à un même jet, comme dit antérieurement vous ne l'ajoutez qu'une seule fois et ne le multipliez ou ne le divisez qu'une seule fois.

De la même façon, si une capacité ou effet vous permet de multiplier votre bonus de maîtrise lors d'un jet de caractéristique pour lequel votre bonus de maîtrise ne s'applique pas, vous n'ajoutez pas le bonus. Pour ce jet, votre bonus de maîtrise est 0, donc le multiplier donnera toujours 0. Par exemple, si vous n'avez pas la maîtrise de la compétence Histoire, vous ne gagnez aucun avantage d'une capacité qui vous permet de doubler votre bonus de maîtrise lors d'un jet d'Intelligence (Histoire). En général, vous ne multipliez pas votre bonus de maîtrise pour les jets d'attaque ou de sauvegarde, mais si une capacité ou effet vous permet de le faire, ces mêmes règles s'appliquent.

Jets de caractéristique

Un jet de caractéristique sert à vérifier le talent inné et la formation d'un personnage ou d'un monstre dans le but de relever un défi. Le MD demande un jet de caractéristique quand un personnage ou un monstre tente une action (autre qu'une attaque) qui a une chance d'échouer. Lorsque le résultat est incertain, les dés déterminent le résultat.

Pour chaque jet de caractéristique, le MD décide quelle est la caractéristique la plus pertinente pour la tâche à accomplir, ainsi que la difficulté de la tâche, représentée par un Degré de Difficulté. Plus une tâche est difficile, plus son DD est haut. La table ci-dessous indique les DD les plus courants.

Tâche	DD
Très facile	5
Facile	10
Moyenne	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

Pour effectuer un jet de caractéristique, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique adéquat. Comme pour les autres jets de d20, appliquez d'éventuels bonus et pénalités, et comparez le total avec le DD. Si ce total est égal ou supérieur au DD, le jet est un succès, la créature a réussi à surmonter le défi. Sinon, c'est un échec, ce qui signifie que le personnage ou le monstre ne progresse pas vers l'objectif, ou fait des progrès combinés avec un certain recul déterminé par le MD.

Opposition

Parfois, les efforts d'un monstre ou d'un personnage sont directement opposés à un autre. Cela peut se produire lorsque deux créatures essaient de faire la même chose mais qu'une seule peut réussir, comme pour essayer de récupérer un anneau magique qui vient de tomber au sol. Cette situation s'applique également lorsque l'une d'elles tente d'empêcher l'autre d'accomplir quelque chose, comme quand un monstre tente d'ouvrir une porte qu'un aventurier tient fermée. Dans de telles situations, le résultat est déterminé par une forme spéciale de jet de caractéristique appelé une opposition.

Les deux participants à une opposition font les jets de caractéristique adéquats en fonction de l'effort. Ils appliquent tous les bonus et malus appropriés, mais au lieu de comparer le total à un DD, on compare les deux totaux. Le participant avec le total le plus élevé remporte l'opposition. Ce personnage ou monstre réussit alors son action ou empêche l'autre de réussir.

Si l'opposition résulte en une égalité, la situation n'évolue pas. Ainsi, un participant peut gagner l'opposition par défaut. Par exemple, si deux personnages terminent à égalité lors d'une opposition pour récupérer un anneau au sol, aucun ne le saisit, mais dans une opposition entre un monstre essayant d'ouvrir une porte et un aventurier essayant de la garder fermée, une égalité signifie que la porte reste fermée.

Compétences

Chaque caractéristique couvre un large éventail de capacités, y compris les compétences qu'un personnage ou un monstre peut maîtriser. Une compétence représente un aspect spécifique d'une valeur de caractéristique, et les compétences maîtrisées par un individu démontrent l'accent mis sur cet aspect spécifique (les compétences maîtrisées d'un personnage sont déterminées à la création de celui-ci, et les compétences maîtrisées d'un monstre apparaissent dans son bloc de stat).

Par exemple, un jet de Dextérité peut refléter la tentative d'un personnage pour exécuter une cascade acrobatique, pour subtiliser un objet ou pour rester caché. Mais chacun de ces aspects de la Dextérité a une compétence associée : Acrobaties, Escamotage et Discrétion, respectivement. Ainsi, un personnage qui maîtrise la compétence Discrétion est particulièrement bon lors des jets liés à la Dextérité pour se faufiler et se cacher. Les compétences liées à chaque caractéristique sont présentées dans la liste suivante (aucune compétence n'est liée à la Constitution). Voir la description de la caractéristique dans les sections suivantes de ce chapitre pour savoir comment utiliser une compétence associée à une caractéristique.

- **Force** : Athlétisme
- **Dextérité** : Acrobaties, Discrétion, Escamotage
- **Intelligence** : Arcanes, Investigation, Histoire, Nature, Religion
- **Sagesse** : Dressage, Médecine, Perception, Perspicacité, Survie
- **Charisme** : Intimidation, Persuasion, Représentation, Tromperie

Parfois, le MD peut demander un jet de caractéristique pour une compétence spécifique, « faire un jet de Sagesse (Perception) ». D'autres fois, un joueur peut demander au MD si la maîtrise d'une compétence particulière applique au jet. Dans les deux cas, la maîtrise d'une compétence signifie qu'un individu peut ajouter son bonus de maîtrise aux jets de caractéristique qui impliquent cette compétence. Sans la maîtrise de la compétence, le jet est fait normalement. Par exemple, si un personnage tente de grimper une falaise dangereuse, le MD peut lui demander un jet de Force (Athlétisme). Si le personnage est compétent en Athlétisme, le bonus de maîtrise du

personnage est ajouté au jet de Force. Si le personnage n'a pas cette compétence, il ou elle fait juste un jet de Force.

Option : Compétences avec des caractéristiques différentes

Normalement, votre maîtrise d'une compétence s'applique uniquement à un type spécifique de jet de caractéristique. La maîtrise de l'athlétisme, par exemple, s'applique généralement aux jets de Force. Dans certaines situations, cependant, votre maîtrise peut raisonnablement s'appliquer à un autre type de jet. Dans de tels cas, le MD peut demander un jet qui utilise une combinaison inhabituelle de caractéristique et compétence, ou vous pouvez vous-même demander à votre MD s'il est possible d'appliquer une compétence à un jet différent. Par exemple, si vous devez nager d'une île au large jusqu'au continent, votre MD pourrait demander un jet de Constitution pour vérifier si vous avez l'endurance nécessaire pour cela. Et dans ce cas, il pourrait vous permettre d'appliquer votre maîtrise en Athlétisme. Donc, si vous maîtrisez la compétence Athlétisme, vous appliquez votre bonus de maîtrise au jet de Constitution tout comme vous le feriez normalement pour un jet de Force (Athlétisme). De même, lorsque votre guerrier nain utilise la force brute pour intimider un ennemi, votre MD pourrait demander un jet de Force (Intimidation), même si l'intimidation est normalement associée au Charisme.

Jets passifs

Un jet passif est un jet de caractéristique spécial qui n'implique pas de jet de dés. Ce jet peut représenter la moyenne des résultats pour une tâche faite à plusieurs reprises, comme rechercher de portes secrètes, encore et encore. Il peut également être utilisé lorsque le MD veut déterminer secrètement si les personnages réussissent à faire quelque chose sans lancer de dés, comme pour détecter un monstre caché. Voici comment déterminer le total d'un personnage pour un jet passif :

10 + tous les modificateurs qui s'appliquent normalement au jet

Si le personnage a l'avantage au jet, ajouter 5. En cas de désavantage, soustraire 5. Le jeu considère le Total de jet passif comme une valeur. Par exemple, si un personnage de niveau 1 a une Sagesse de 15 et maîtrise la compétence Perception, il a une valeur de Sagesse (Perception) passive de 14 (10 + 2 de modificateur de Sagesse + 2 de bonus de maîtrise au niveau 1).

Travailler ensemble

Parfois, plusieurs personnages travaillent en équipe pour réaliser une tâche. Le personnage qui conduit l'effort principal, ou celui avec le plus fort modificateur de caractéristique, peut alors faire un jet de caractéristique avec l'avantage, reflétant ainsi l'aide fournie par les autres personnages. En combat, cela se traduit par l'action d'aide (voir Combat). Un personnage ne peut fournir de l'aide que s'il s'agit d'une tâche qu'il pourrait effectuer seul. Par exemple, tenter de crocheter une serrure exige la maîtrise des outils de voleur, donc un personnage qui n'a pas cette maîtrise ne peut pas aider un autre personnage dans cette tâche. En outre, un personnage ne peut aider que si deux ou plusieurs personnes travaillant ensemble sont effectivement productives. Certaines tâches, comme enfiler une aiguille, ne sont pas plus faciles avec de l'aide.

Jet de groupe

Quand un certain nombre de personnes tente d'accomplir quelque chose en tant que groupe, le MD peut demander un jet de caractéristique pour le groupe. Dans une telle situation, les personnages qui sont qualifiés pour une tâche particulière peuvent couvrir ceux qui ne le sont pas. Pour effectuer un jet de caractéristique de groupe, tout le monde dans le groupe réalise le jet. Si au moins la moitié du groupe réussit, l'ensemble du groupe réussit. Sinon, tout le groupe échoue. Les jets de groupe ne sont pas fréquents, et sont plus utiles quand tous les personnages réussissent ou échouent en tant que groupe. Par exemple, si des aventuriers s'aventurent dans un marais, le MD peut demander un jet de Sagesse (Survie) de groupe pour voir si les personnages peuvent éviter les sables mouvants, un gouffre ou tout autre piège naturel de l'environnement. Si au moins la moitié du groupe réussit, les personnages qui réussissent sont capables de guider leurs compagnons hors du danger. Sinon, le groupe tombe dans l'un de ces pièges.

Utiliser les caractéristiques

Chaque tâche qu'un personnage ou monstre peut tenter dans le jeu est couverte par l'une des six caractéristiques. Cette section explique plus en détail ce que signifient ces caractéristiques et la façon dont elles sont utilisées dans le jeu.

Force

La Force détermine la puissance physique, l'entrainement sportif et la mesure dans laquelle vous pouvez exercer une force physique brute.

Jets de Force

Un jet de Force peut modéliser toute tentative de soulever, pousser, tirer ou casser quelque chose, de faire passer votre corps à travers un espace, ou bien d'appliquer la force brute à une situation. La compétence Athlétisme reflète une aptitude à certains types de jets de Force.

Athlétisme. Un jet de Force (Athlétisme) couvre les situations difficiles que vous rencontrez en grimpant, en sautant ou nageant. Cela inclut les activités suivantes :

- Vous essayez de grimper une falaise abrupte ou glissante, d'éviter les pièges tout en escaladant un mur, ou de vous accrocher à une surface alors que quelque chose essaie de vous faire lâcher.
- Vous essayez de sauter une distance inhabituellement longue
- Vous luttez pour nager ou rester à flot en présence de courants contraires, de vagues houleuses ou dans une zone avec d'épaisses algues. Ou bien une autre créature essaie de vous noyer ou de vous sortir de l'eau, ou toute autre chose qui peut interférer avec votre nage.

Autres jets de Force. Le MD peut également demander un jet de Force lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Ouvrir par la force une porte coincée ou verrouillée
- Se libérer de liens
- Passer à travers un tunnel qui est trop petit
- S'accrocher à un chariot pour se faire traîner

Jets d'attaque et de dégâts

Vous ajoutez votre modificateur de Force à votre jet d'attaque et de dégâts lors d'une attaque avec une arme de

corps à corps comme une masse, une hache ou un javelot. Les armes de corps à corps sont utilisées pour faire des attaques au corps à corps, et certaines d'entre elles peuvent être jetées pour effectuer une attaque à distance.

Poids

Votre Force détermine le poids que vous pouvez porter. Les termes suivants définissent ce que vous pouvez soulever ou transporter.

Capacité de charge. Votre capacité de charge est votre valeur de Force multipliée par 7,5. C'est le poids (en kilos) que vous pouvez porter, ce qui est suffisamment élevé pour que la plupart des personnages n'aient généralement pas à s'inquiéter à ce sujet.

Pousser, Tirer, Soulever. Vous pouvez pousser, tirer ou soulever un poids en kilos jusqu'à deux fois votre capacité de charge (ou 15 fois votre valeur de Force). Pousser ou tirer un poids au-delà de votre capacité de charge fait passer votre vitesse à 1,50 mètre.

Taille et Force. Les créatures de taille Grande peuvent supporter plus de poids, alors que les créatures de taille Très petite peuvent en transporter moins. Pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille Moyenne, doubler la capacité de charge et le poids qu'elle peut pousser, tirer ou soulever. Pour une créature de taille Très Petite, réduire de moitié ces poids.

Option : Encombrement

Les règles pour soulever ou transporter sont volontairement simples. Mais voici une variante si vous êtes à la recherche de règles plus détaillées pour déterminer comment un personnage est entravé par le poids de son équipement. Lorsque vous utilisez cette variante, ignorer la colonne Force de la table des armures.

Si vous portez un poids qui excède plus de 2,5 fois votre valeur de Force, vous êtes **encombré**, ce qui signifie que votre vitesse est diminuée de 3 mètres. Si vous portez un poids qui excède plus de 5 fois votre valeur de Force, sans dépasser votre capacité de charge maximale, vous êtes **fortement encombré**, ce qui signifie que votre vitesse est diminuée de 6 mètres et vous avez un désavantage aux jets caractéristique, d'attaque et de sauvegarde basés sur la Force, la Dextérité ou la Constitution.

Dextérité

La Dextérité détermine l'agilité, les réflexes et l'équilibre.

Jets de Dextérité

Un jet de Dextérité peut modéliser toute tentative de se déplacer rapidement ou tranquillement, ou pour éviter de tomber dans un piège. Les compétences Acrobaties, Escamotage et Discrétion reflètent une aptitude à certains types de jets de Dextérité.

Acrobaties. Un jet de Dextérité (Acrobaties) couvre votre tentative pour rester sur vos pieds dans une situation délicate, comme lorsque vous essayez de courir sur de la glace, de tenir en équilibre sur une corde raide, ou de rester debout sur le pont d'un navire chahuté. Le MD peut également demander un jet de Dextérité (Acrobaties) pour voir si vous pouvez effectuer des acrobaties, comme un plongeon, une roulade ou un saut périlleux.

Escamotage. Chaque fois que vous tentez une manipulation ou une fourberie, comme prendre quelque chose à quelqu'un ou dissimuler un objet sur vous-même, faites un jet de Dextérité (Escamotage). Le MD peut également demander un jet de Dextérité (Escamotage) pour déterminer si vous pouvez dérober une bourse ou glisser quelque chose dans la poche de quelqu'un.

Discrétion. Faite un jet de Dextérité (Discrétion) lorsque vous essayez de vous cacher des ennemis, de vous glisser entre des gardes, filer sans vous faire remarquer, ou vous échapper sans être vu ou entendu.

Autres jets de Dextérité. Le MD peut également demander un jet de Dextérité lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Contrôler un chariot lourdement chargé sur une pente raide
- Manœuvrer un chariot dans un virage serré
- Crocheter une serrure
- Désarmer un piège
- Ligoter un prisonnier
- Détacher ses liens
- Jouer d'un instrument
- Fabriquer un petit objet ou un objet avec de petits détails

SE CACHER

Lorsque vous essayez de vous cacher, faites un jet de Dextérité (Discrétion). Tant que vous n'êtes pas découvert ou que vous n'arrêtez pas de vous cacher, le résultat de ce jet est celui qui sera pris en compte pour une opposition avec le jet de Sagesse (Perception) de toute créature qui recherche activement des signes de votre présence. Vous ne pouvez pas vous cacher d'une créature qui peut vous voir clairement, et vous révélez votre position si vous faites du bruit, comme crier ou renverser un vase. Une créature invisible ne peut pas être vue, elle peut donc toujours essayer de se cacher. Les signes de son passage peuvent toutefois être découverts et elle doit donc rester calme.

En combat, la plupart des créatures sont attentives aux signes de danger autour d'elles, donc si vous sortez de votre cachette pour vous approcher d'une créature, elle va normalement vous voir. Toutefois, dans certaines circonstances, le MD peut vous permettre de rester caché si vous vous approchez d'une créature qui est distraite, vous permettant ainsi de gagner l'avantage lors de votre attaque avant d'être vu.

Perception passive. Lorsque vous êtes caché, il y a une chance que quelqu'un vous remarque même s'il n'est pas à votre recherche. Pour déterminer si une créature vous remarque, le MD compare votre jet de Dextérité (Discrétion) avec la valeur de Sagesse (Perception) passive de la créature, qui est égale à 10 + le modificateur de Sagesse de la créature, plus d'éventuels bonus ou malus. Si la créature a l'avantage, ajoutez 5. Si elle a un désavantage, soustraire 5. Par exemple, si un personnage de niveau 1 (avec un bonus de maîtrise +2) a une Sagesse de 15 (et un modificateur +2) et maîtrise la compétence Perception, sa Sagesse (Perception) passive est de 14.

Que pouvez-vous voir ? Pour déterminer si vous pouvez voir une créature ou un objet caché, il est important de savoir quelle est la visibilité dans la zone, qui peut être **réduite** ou **nulle** (voir Aventure).

Jets d'attaque et de dégâts

Vous ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre jet d'attaque et de dégâts lors d'une attaque avec une arme à

distance, comme une fronde ou un arc. Vous pouvez également ajouter votre modificateur de Dextérité à votre jet d'attaque et de dégâts lors d'une attaque avec une arme de corps à corps qui a la propriété finesse, comme une dague ou une rapière.

Classe d'armure

Selon l'armure que vous portez, vous pouvez ajouter tout ou partie de votre modificateur de Dextérité à votre classe d'armure (voir Armures).

Initiative

Au début de chaque combat, vous jetez l'initiative en faisant un jet de Dextérité. L'initiative détermine l'ordre des tours des créatures en combat (voir Combat).

Constitution

La Constitution détermine la santé, l'endurance et la force vitale.

Jets de Constitution

Les jets de Constitution sont rares, et aucune compétence n'applique à un jet de Constitution, car l'endurance que cette caractéristique représente est généralement passive et n'implique pas un effort particulier de la part d'un personnage ou monstre. Un jet de Constitution peut toutefois modéliser votre tentative d'aller au-delà de vos limites normales.

Le MD peut demander un jet de Constitution lorsque vous essayez d'accomplir des tâches comme :

- Retenir votre souffle
- Marcher ou travailler pendant des heures sans repos
- Ne pas dormir
- Survivre sans eau ni nourriture
- Boire une chope de bière d'un trait

Point de vie

Votre modificateur de Constitution contribue à vos points de vie. En général, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à chaque Dé de vie jeté pour déterminer les points de vie.

Si votre modificateur de Constitution change, vos points de vie maximums changent aussi, comme si vous aviez le nouveau modificateur dès le niveau 1. Par exemple, si vous augmentez votre valeur de Constitution lorsque vous atteignez le niveau 4 et que votre modificateur de Constitution passe de +1 à +2, vous ajustez vos points de vie maximums comme si le modificateur avait toujours été +2. Vous ajoutez donc 3 points de vie pour vos trois premiers niveaux, puis jetez le dé pour vos points de vie du niveau 4 en utilisant votre nouveau modificateur. Ou bien, si vous êtes de niveau 7 et qu'un effet réduit votre valeur de Constitution avec comme conséquence de réduire votre modificateur de Constitution de 1, vos points de vie maximums sont réduits de 7.

Intelligence

L'intelligence détermine l'acuité mentale, la précision de la mémoire et la capacité à raisonner.

Jets d'Intelligence

Un jet d'Intelligence est nécessaire lorsque vous avez besoin de vous appuyer sur la logique, l'éducation, la mémoire, le raisonnement ou la déduction. Les compétences Arcanes, Histoire, Investigation, Nature, et Religion reflètent une aptitude à certains types de jets d'Intelligence.

Arcanes. Un jet d'Intelligence (Arcanes) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos de sorts, d'objets magiques, de symboles occultes, de traditions magiques, de plans d'existence ou des habitants de ces plans.

Histoire. Un jet d'Intelligence (Histoire) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos d'événements historiques, de personnages légendaires, d'anciens royaumes, de conflits passés, de guerres récentes et de civilisations perdues.

Investigation. Lorsque vous regardez autour de vous pour trouver des indices et faire des déductions sur la base de ces indices, vous faites un jet d'Intelligence (Investigation). Vous pouvez en déduire l'emplacement d'un objet caché, discerner en fonction de l'apparence d'une blessure le type d'arme utilisé, ou déterminer le point faible dans un tunnel pour causer son effondrement. Se pencher sur d'anciens manuscrits à la recherche d'informations cachées peut aussi demander un jet d'Intelligence (Investigation).

Nature. Un jet d'Intelligence (Nature) évalue votre aptitude à vous rappeler des informations sur un type de terrain, des plantes ou des animaux, la météo et les cycles naturels.

Religion. Un jet d'Intelligence (Religion) évalue votre aptitude à vous rappeler des choses à propos des dieux, des rites et des prières, la hiérarchie religieuse, les symboles sacrés et les pratiques de cultes secrets.

Autres jets d'Intelligence. Le MD peut également demander un jet d'Intelligence lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Communiquer avec une créature sans utiliser de mots
- Estimer la valeur d'un objet précieux
- Se déguiser pour tromper un garde de la ville
- Falsifier un document
- Connaître quelque chose à propos d'un métier ou d'un commerce
- Gagner à un jeu de compétences

Capacité de lancer de sorts

Les magiciens utilisent l'Intelligence comme caractéristique pour lancer des sorts, ce qui permet de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Sagesse

La Sagesse reflète la façon dont vous êtes à l'écoute du monde autour de vous, ainsi que la perspicacité et l'intuition.

Jets de Sagesse

Un jet de Sagesse peut refléter l'effort pour lire le langage du corps, comprendre les sentiments de quelqu'un, noter quelque chose dans l'environnement ou soigner une personne blessée. Les compétences Dressage, Médecine, Perception, Perspicacité et Survie reflètent une aptitude à certains types de jets de Sagesse.

Dressage. Quand il est question de savoir si vous pouvez calmer un animal domestique, faire qu'une monture ne s'effraye pas, ou deviner les intentions d'un animal, le MD peut demander un jet de Sagesse (Dressage). Vous pouvez également faire un jet de Sagesse (Dressage) pour contrôler votre monture lorsque vous tentez une manœuvre risquée.

Médecine. Un jet de Sagesse (Médecine) permet d'essayer de stabiliser un compagnon mourant ou de diagnostiquer une maladie.

Perception. Un jet de Sagesse (Perception) permet de repérer, entendre ou détecter la présence de quelque chose. Il mesure votre conscience de l'environnement et l'acuité de vos sens. Par exemple, vous pouvez essayer d'entendre une conversation à travers une porte fermée, espionner par une fenêtre ouverte, ou entendre des monstres se faufiler dans la forêt. Vous pouvez aussi essayer de repérer des choses qui sont cachées ou difficiles à déceler, que ce soient des orques en embuscade sur une route, des voyous cachés dans l'ombre d'une ruelle ou la lueur d'une chandelle sous une porte secrète fermée.

Perspicacité. Un jet de Sagesse (Perspicacité) détermine si vous pouvez déceler les véritables intentions d'une créature, comme lorsque vous tentez de savoir si elle ment ou pour prévoir son prochain mouvement. Cela implique de lire le langage du corps, détecter ses habitudes de langage et les changements dans ses manières.

Survie. Le MD peut vous demander de faire un jet de Sagesse (Survie) pour suivre des traces, chasser du gibier sauvage, guider votre groupe sur un terrain gelé, identifier des traces indiquant qu'un ours-hibou vit à proximité, prévoir le temps ou éviter des sables mouvants et autres catastrophes naturelles.

Autres jets de Sagesse. Le MD peut également demander un jet de Sagesse lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Avoir un pressentiment sur le plan d'action à suivre
- Discerner si une créature apparemment morte ou vivante est un mort-vivant

TROUVER UN OBJET CACHÉ

Lorsque votre personnage recherche un objet caché, comme une porte secrète ou un piège, le MD vous demandera généralement de faire un jet de Sagesse (Perception). Ce jet peut être utilisé pour trouver des détails cachés ou d'autres informations et indices que vous pourriez autrement négliger.

Dans la plupart des cas, vous devez décrire où vous cherchez afin que le MD puisse déterminer vos chances de succès. Par exemple, une clé est cachée sous des vêtements pliés dans le tiroir du haut d'un bureau. Si vous dites au MD que vous cherchez autour de la salle, en regardant les murs et les meubles pour trouver des indices, vous n'avez aucune chance de trouver la clé, quel que soit le résultat de votre jet de Sagesse (Perception). Vous devez spécifier que vous ouvrez les tiroirs ou que vous cherchez dans le bureau pour avoir une chance de succès.

Capacité de lancer de sorts

Les prêtres utilisent la Sagesse comme caractéristique pour lancer des sorts, ce qui permet de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Charisme

Le Charisme détermine votre capacité à interagir efficacement avec les autres. Il comprend des facteurs comme la confiance et l'éloquence, et peut représenter une personnalité charmante ou dominante.

Jets de Charisme

Un jet de Charisme peut être nécessaire lorsque vous essayez d'influencer ou de divertir les autres, lorsque vous essayez de faire impression ou de dire un mensonge de manière convaincante, ou lorsque vous êtes au milieu d'une situation sociale difficile. Les compétences de Tromperie, Intimidation, Représentation et Persuasion reflètent une aptitude à certains types de jets de Charisme.

Tromperie. Un jet de Charisme (Tromperie) détermine si vous pouvez cacher la vérité avec efficacité, soit verbalement, soit par vos actions. La tromperie peut englober beaucoup de choses, depuis l'ambiguïté de ses dires jusqu'au mensonge pur et simple. Des situations typiques sont d'essayer d'embobiner un garde, duper un commerçant, gagner de l'argent au jeu, vous faire passer pour quelqu'un d'autre à l'aide d'un déguisement, apaiser les soupçons de quelqu'un avec une fausse assurance, ou maintenir un visage impassible tout en racontant un mensonge flagrant.

Intimidation. Lorsque vous essayez d'influencer les gens par des menaces ouvertes, des actions hostiles, ou de la violence physique, le MD peut vous demander de faire un jet de Charisme (Intimidation). Cela peut appliquer pour essayer de soutirer des informations à un prisonnier, convaincre des voyous de renoncer à une confrontation, ou utiliser un tesson de bouteille pour convaincre un vizir sarcastique de réexaminer sa décision.

Représentation. Un jet de Charisme (Représentation) détermine la façon dont vous pouvez enchanter un public par la musique, la danse, le théâtre, le conte ou toute autre forme de divertissement.

Persuasion. Lorsque vous essayez d'influencer quelqu'un ou un groupe de personnes avec tact, grâce, ou de bonnes manières, le MD peut vous demander de faire un jet de Charisme (Persuasion). En règle générale, vous utilisez la persuasion lorsque vous agissez de bonne foi, afin de favoriser l'amitié, faire des demandes cordiales, ou utiliser l'étiquette appropriée. Vous pouvez utiliser la persuasion pour convaincre un chambellan de laisser votre groupe voir le roi, négocier la paix entre deux tribus en guerre, ou motiver une foule de citadins.

Autres jets de Charisme. Le MD peut également demander un jet de Charisme lorsque vous essayez de réaliser l'une des tâches suivantes :

- Trouver la meilleure personne pour obtenir des informations, des rumeurs, des ragots
- Se fondre dans la foule pour obtenir une idée générale des sujets de conversations

Capacité de lancer de sorts

Les bardes, paladins, ensorceleurs et sorciers utilisent le Charisme comme caractéristique pour lancer des sorts, ce qui permet de déterminer le DD des jets de sauvegarde des sorts qu'ils lancent.

Jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde (appelé aussi sauvegarde tout court) représente une tentative pour résister à un sort, un piège, un poison, une maladie ou autre menace similaire. Vous ne décidez normalement pas de faire un jet de sauvegarde, vous êtes obligé de le faire parce que votre personnage ou monstre est en danger. Pour faire un jet de sauvegarde, lancez un d20 et ajoutez le modificateur de caractéristique adéquat. Par exemple, vous utilisez votre modificateur de Dextérité pour un jet de sauvegarde de Dextérité. Un jet de sauvegarde peut être modifié par un bonus ou un malus de situation, et peut être affecté par l'avantage et le désavantage, selon ce que détermine le MD.

Chaque classe donne la maîtrise d'au moins deux jets de sauvegarde. Le magicien, par exemple, maîtrise les sauvegardes basées sur l'Intelligence. Comme pour la maîtrise des compétences la maîtrise d'un jet de sauvegarde permet à un personnage d'ajouter son bonus de maîtrise aux jets de sauvegarde pour une caractéristique donnée. Certains monstres ont également la maîtrise d'un jet de sauvegarde.

Le Degré de Difficulté pour un jet de sauvegarde est déterminé par l'effet qu'il provoque. Par exemple, le DD pour un jet de sauvegarde d'un sort est déterminé par la caractéristique pour lancer des sorts du lanceur et son bonus de maîtrise. Le résultat d'un jet de sauvegarde, réussi ou non, est également détaillé dans l'effet qui permet la sauvegarde. Habituellement, une sauvegarde réussie signifie que la créature ne souffre d'aucun dégât, ou de dégâts réduits.

L'aventure

Fouiller dans l'ancien Tombeau des horreurs, se faufiler dans les sombres ruelles d'Eauprofonde, se frayer un chemin à coup de lame dans l'épaisse jungle de l'Île de la terreur, voilà de quoi sont faites les aventures de D&D. Le personnage que vous personnifiez va explorer des ruines oubliées et des territoires jamais cartographiés, découvrir de sombres secrets et des complots sinistres, et occire d'horribles monstres. Si tout va bien, votre personnage survivra et obtiendra de riches récompenses avant de repartir pour de nouvelles aventures.

Ce chapitre couvre les bases de la vie d'aventure, des mécaniques du mouvement aux complexités de l'interaction sociale. Les règles du repos se trouvent aussi ici, tout comme un survol des activités que votre personnage pourrait entreprendre entre les aventures.

Que des aventuriers explorent un donjon poussiéreux ou qu'ils soient mêlés aux intrigues complexes d'une cour royale, le jeu suit un rythme naturel, comme cela est expliqué dans l'introduction :

- Le MD décrit l'environnement.
- Les joueurs décrivent ce qu'ils veulent faire.
- Le MD décrit le résultat de leurs actions.

En général, le MD utilise une carte comme support pour l'aventure, suivant les déplacements des personnages au fur et à mesure qu'ils explorent les couloirs d'un donjon ou des contrées sauvages. Les notes du MD, qui incluent l'essentiel de la carte, décrivent ce que les aventuriers trouveront à mesure qu'ils entrent dans de nouvelles zones. Parfois, le temps écoulé et les actions des aventuriers déterminent ce qui se produit, de sorte que le MD peut vouloir utiliser une chronologie ou un organigramme pour retracer leur progression au lieu d'une carte.

Temps

Dans les situations où suivre le temps écoulé est important, le MD détermine le temps qu'une tâche requiert. Le MD peut utiliser une échelle de temps différente suivant le contexte de la situation qui se présente. Dans l'environnement d'un donjon, les déplacements des aventuriers utilisent une échelle de temps en **minutes**. Il leur faudra environ une minute pour dévaler un long couloir, une autre minute pour examiner la porte au fond du hall à la recherche de pièges, puis dix bonnes minutes pour fouiller la chambre au-delà à la recherche de quelque chose d'intéressant ou ayant de la valeur.

Dans une ville ou dans la nature, une échelle de temps en **heures** est souvent plus appropriée. Les aventuriers désireux de voyager jusqu'à la tour perdue au cœur de la forêt parcourront ces 24 kilomètres en quatre heures.

Lors de longs voyages, une échelle en **jours** fonctionne mieux. Suivant la route qui va de la Porte de Baldur à Eauprofonde, les aventuriers passent quatre jours sans événement notable lorsqu'une embuscade de gobelins interrompt leur voyage.

Lors de combats et d'autres situations qui se déroulement rapidement, le jeu repose sur un système de rounds, un court laps de temps de six secondes, décrits dans le chapitre Combat.

Déplacements

Nager à travers une rivière torrentielle, se faufiler dans le tunnel d'un donjon, escalader l'abrupte falaise d'une montagne, les mouvements jouent un rôle clé dans les aventures de D&D.

Le MD peut résumer les déplacements des aventuriers sans forcément calculer les distances exactes durant le voyage : « *Vous voyagez dans la forêt et trouvez l'entrée du donjon en soirée, le troisième jour* ». Même dans un donjon, particulièrement dans de gros donjons et dans des réseaux de grottes, le MD peut résumer les déplacements entre les rencontres : « *Après avoir tué le gardien à l'entrée de l'ancienne forteresse naine, vous consultez votre carte qui vous conduit à travers des kilomètres de couloirs résonants jusqu'à un gouffre traversé par un étroit pont arqué en pierre* ».

Parfois, il est important, de savoir combien de temps il vous faudra pour vous rendre d'un endroit à l'autre, peu importe que le temps se compte en jours, en heures ou en minutes. Les règles pour déterminer le temps d'un voyage dépendent de deux facteurs : la vitesse et le rythme de déplacement des créatures se déplaçant, et le terrain sur lequel elles se déplacent.

Vitesse

Chaque personnage et chaque monstre ont une vitesse spécifique, ce qui représente la distance en mètres que le personnage ou le monstre peut parcourir en marchant lors d'un round. Ce chiffre présuppose de brefs déplacements énergiques lors de situations dangereuses.

Les règles qui suivent déterminent la distance qu'un personnage ou un monstre peut franchir en une minute, en une heure ou en une journée.

Rythme de déplacement

En voyageant, un groupe d'aventuriers peut se déplacer à un rythme normal, rapide ou lent, comme le montre la table ci-dessous. Cette table détermine la distance que le groupe peut parcourir pour une période de temps donnée et si le rythme de déplacement a un effet quelconque. Un rythme de déplacement rapide aura pour effet de rendre votre personnage moins sensible à son environnement, alors qu'un rythme de déplacement lent lui permet de se faufiler dans un endroit et de le fouiller avec précaution (voir Activités lors du déplacement plus bas).

Marche forcée. La table suppose que les personnages marchent 8 heures durant une journée. Ils peuvent repousser cette limite, mais encourent le risque d'être épuisés. Pour chaque heure de voyage additionnelle après la huitième, les personnages couvrent la distance notée dans la colonne Heures suivant leur rythme, et chaque personnage doit faire un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de l'heure. Le DD est de 10 + 1 pour chaque heure après la huitième. En cas d'échec, le personnage souffrira d'un niveau d'épuisement (voir Épuisement).

Montures et véhicules. Pour de courts laps de temps (allant jusqu'à une heure), de nombreux animaux se déplacent beaucoup plus rapidement que des humanoïdes. Un personnage sur une monture peut galoper pendant une heure, couvrant le double de la distance habituelle à un rythme de déplacement rapide. Si une monture reposée est disponible chaque 13 à 16 kilomètres, les personnages peuvent couvrir des distances plus grandes à ce rythme, chose qui est toutefois très rare, sauf dans les endroits très peuplés. Les personnages dans des chariots ou autres véhicules terrestres ont un rythme de déplacement normal. Les personnages dans des embarcations navales sont limités à la vitesse de leur embarcation (voir Équipement), et ne sont pas pénalisés lors d'un rythme de déplacement rapide, mais n'ont pas non plus de bonus associé à un rythme de déplacement lent. Suivant l'embarcation, sa grandeur et son équipage, les navires peuvent naviguer jusqu'à 24 heures par jour. Certaines montures spéciales, comme un pégase ou un griffon, ou des véhicules spéciaux comme un tapis volant, vous permettent de voyager plus rapidement encore.

	Distance parcourue par ...			
Rythme	**Minute**	**Heure**	**Jour**	**Effet**
Rapide	120 m	6,4 km	48 km	Malus de -5 à la valeur de Sagesse (Perception) passive
Normal	90 m	4,8 km	38 km	-
Lent	60 m	3,2 km	28 km	Peut utiliser la Discrétion

Terrain difficile

La vitesse de déplacement donnée dans la table suppose un terrain relativement simple : routes, plaines, ou couloirs de donjons déblayés. Mais les aventuriers sont souvent confrontés à de denses forêts, de profonds marais, des ruines jonchées d'éboulements, des montagnes escarpées et des surfaces couvertes de glace. Ces étendues sont toutes considérées comme du terrain difficile.

Vous vous déplacez à la moitié de votre vitesse en terrain difficile (se déplacer d'un mètre en terrain difficile coûte 2 mètres de déplacement), ce qui fait que vous couvrez seulement la moitié de la distance normale en une minute, une heure ou un jour.

Types de déplacements spéciaux

Les déplacements à travers de dangereux donjons ou dans des contrées sauvages impliquent souvent plus que de la simple marche. Les aventuriers risquent de devoir escalader, ramper, nager ou sauter pour atteindre l'endroit où ils souhaitent se rendre.

Escalader, nager et ramper

Lorsque vous escaladez ou nagez, chaque mètre de déplacement en coûte un autre (ou deux autres si le terrain est difficile), sauf si la créature possède une vitesse d'escalade ou de nage. À la discrétion du MD, escalader une paroi verticale et glissante ou dépourvue de point d'appui, nécessitera un jet de Force (Athlétisme) réussi. Au même titre, franchir une distance à travers des eaux agitées peut demander un jet de Force (Athlétisme) réussi.

Sauter

Votre Force détermine la distance que vous pouvez sauter.

Saut en longueur. Lorsque vous faites un saut en longueur, vous couvrez un nombre de mètres égal à votre valeur de Force divisée par 3 si vous prenez un élan d'au moins 3 mètres. Lorsque vous faites un saut en longueur sans élan, vous pouvez seulement franchir la moitié de cette distance. Dans les deux cas, chaque mètre franchi lors du saut coûte un mètre de déplacement.

Cette règle considère que la hauteur de votre saut n'importe pas, comme lors d'un saut au-dessus d'un ruisseau ou d'une crevasse. À la discrétion du MD, vous pouvez devoir réussir un jet de Force (Athlétisme) DD 10 pour sauter au-dessus d'un petit obstacle (pas plus haut que le quart de votre distance de saut), comme une haie ou un petit mur. Dans le cas contraire, vous le touchez.

Lorsque vous atterrissez sur un terrain difficile, vous devez réussir un jet de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour retomber sur vos pieds. Dans le cas contraire, vous tombez à terre.

Saut en hauteur. Lorsque vous faites un saut en hauteur, vous faites un bond d'un nombre de mètres égal à votre modificateur de Force divisé par 3 + 1 si vous prenez un élan d'au moins 3 mètres. Lorsque vous faites un saut sans élan, vous pouvez atteindre seulement la moitié de cette distance. Dans les deux cas, chaque mètre franchi lors du saut coûte un mètre de déplacement. Dans des circonstances particulières, votre MD peut vous demander un jet de Force (Athlétisme) pour sauter plus haut que votre capacité normale.

Vous pouvez étendre vos bras de la moitié de votre taille au-dessus de vous durant le saut. Cela vous permettra d'atteindre un point au-dessus de vous situé à la hauteur du saut plus une fois et demi votre taille.

Activités lors d'un déplacement

Lorsque des aventuriers se déplacent à travers un donjon ou dans des contrées sauvages, ils doivent rester à l'affût du danger, et certains devront réaliser d'autres tâches afin d'aider le groupe dans son voyage.

Ordre de marche

Il est recommandé aux aventuriers d'établir un ordre de marche. Un ordre de marche aide à déterminer quels personnages sont affectés par des pièges, lesquels peuvent détecter un ennemi caché et lesquels sont les plus proches de l'ennemi lorsque le combat éclate. Un personnage occupera la première position dans l'ordre de marche, un ou plusieurs autres seront au milieu, et un autre occupera la dernière position, à l'arrière. Plusieurs personnages à l'avant ou à l'arrière ont besoin d'assez d'espace pour pouvoir se déplacer côte à côte. Quand l'espace devient trop petit, l'ordre de marche doit changer, ce qui se fait habituellement en déplaçant des personnages vers la position du milieu.

Moins de trois positions. Si un groupe d'aventuriers organise son ordre de marche avec seulement deux positions de marche, il n'y a alors que la première et la dernière position. S'il n'y a qu'une seule position, on considère que c'est la première.

Discrétion

En se déplaçant à un rythme lent, les personnages peuvent se déplacer discrètement. Aussi longtemps qu'ils ne sont pas à découvert, ils peuvent essayer de prendre par

surprise ou de se faufiler derrière d'autres créatures qu'ils rencontrent (voir les règles pour se cacher).

Remarquer des menaces

Utilisez la valeur de Sagesse (Perception) passive des personnages pour déterminer si quelqu'un dans le groupe remarque une menace cachée. Le MD peut décider qu'une menace peut être remarquée seulement par les personnages d'une position particulière de l'ordre de marche. Par exemple, lorsque les personnages explorent un dédale de tunnels, le MD peut décider que seuls ceux dont les personnages sont à l'arrière ont la possibilité d'entendre ou de voir une créature qui suit discrètement le groupe, et que les personnages à l'avant ou au milieu ne le peuvent pas. En se déplaçant à un rythme rapide, les personnages ont un malus de -5 à leur valeur de Sagesse (Perception) passive pour remarquer des menaces cachées.

Rencontres avec des créatures. Si le MD détermine que les aventuriers rencontrent d'autres créatures pendant qu'ils se déplacent, il incombe à chacun des deux groupes de décider ce qui se produira ensuite. Chacun des deux groupes peut décider d'attaquer, d'engager la conversation, de fuir ou de simplement attendre de voir ce que l'autre groupe fera.

Prendre des ennemis par surprise. Si les aventuriers rencontrent une créature ou un groupe hostile, le MD détermine si les aventuriers ou leurs ennemis sont pris par surprise lorsque le combat éclate (voir Combat pour gérer la surprise).

Autres activités

Les personnages qui se concentrent sur d'autres tâches lorsque le groupe voyage ne sont pas à l'affût des dangers. Ces personnages ne contribuent donc pas à la valeur de Sagesse (Perception) passive du groupe pour détecter des menaces. Par contre, un personnage qui ne surveille pas les dangers potentiels peut accomplir une des activités suivantes avec la permission du MD.

Naviguer. Le personnage peut essayer d'éviter au groupe de se perdre, en faisant un jet de Sagesse (Survie) lorsque le MD le demande.

Dessiner une carte. Le personnage peut dessiner une carte qui retrace la progression du groupe et qui aide les personnages à revenir sur le bon chemin s'ils venaient à se perdre. Aucun jet de caractéristique n'est alors nécessaire.

Suivre des traces. Un personnage peut suivre les traces d'une autre créature, en réalisant un jet de Sagesse (Survie) lorsque le MD le demande.

Chercher de la nourriture. Le personnage peut rester à l'affût de sources de nourriture et d'eau en réalisant un jet de Sagesse (Survie) lorsque le MD le demande.

Environnement

De par sa nature, une aventure implique de fouiller dans des endroits sombres, dangereux et plein de mystères qui ne demandent qu'à être explorés. Les règles qui suivent couvrent les principales façons qu'ont les aventuriers pour interagir avec l'environnement.

SÉPARER LE GROUPE

Parfois, il est nécessaire de séparer un groupe d'aventuriers, spécialement si vous voulez qu'un ou plusieurs personnages partent en éclaireurs. Vous pouvez créer plusieurs groupes, chacun se déplaçant à une vitesse différente. Chaque groupe a ses propres positions : avant, milieu et arrière.

L'inconvénient est que le groupe d'aventuriers se retrouve séparé en plusieurs petits groupes en cas d'attaque. L'avantage est qu'un petit groupe de personnages discrets qui se déplace lentement pourra plus facilement se faufiler derrière des ennemis que des personnages moins discrets qui risqueraient de donner l'alerte. Un duo de roublards se déplaçant à un rythme lent est beaucoup plus difficile à détecter s'il laisse leur compagnon nain guerrier à l'arrière.

Chuter

Tomber d'une grande hauteur est un des périls les plus communs auquel les aventuriers vont faire face. À la fin d'une chute, une créature reçoit 1d6 points de dégâts contondants pour chaque 3 mètres de chute, jusqu'à un maximum de 20d6. La créature termine à terre, à moins qu'elle ne réussisse à éviter les dégâts associés à la chute.

Suffoquer

Une créature peut retenir sa respiration pendant un nombre de minutes égal à 1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes).

Lorsqu'une créature ne peut plus respirer, elle peut survivre pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (minimum 1 round). Au début de son prochain tour, elle tombe à 0 point de vie et est mourante, et elle ne peut regagner des points de vie ni être stabilisée jusqu'à ce qu'elle puisse respirer de nouveau.

Par exemple, une créature avec une valeur de Constitution de 14 peut retenir sa respiration pendant trois minutes. Si elle commence à suffoquer, elle a deux rounds pour trouver de l'air avant de tomber à 0 point de vie.

Vision et lumière

Les tâches les plus fondamentales d'une aventure (détecter un danger, trouver des objets cachés, frapper un ennemi durant un combat et lancer un sort, pour ne nommer que ceux-ci) dépendent de la capacité de l'aventurier à voir. Les ténèbres et autres effets qui entravent la vision peuvent s'avérer très gênants.

Une zone donnée peut avoir une visibilité réduite ou nulle. Dans une zone avec une **visibilité réduite** (une lumière faible, un brouillard irrégulier ou un feuillage clairsemé) les créatures ont un désavantage aux jets de Sagesse (Perception) qui dépendent de la vision.

Une zone avec une **visibilité nulle** (des ténèbres, un épais brouillard ou un feuillage dense) bloque entièrement le champ de vision. Une créature souffre en fait de la condition aveuglée lorsqu'elle essaye de voir quelque chose dans cette zone.

La présence ou l'absence de lumière dans un environnement donné crée trois catégories d'illumination : lumière vive, lumière faible et ténèbres.

Une **lumière vive** permet à la plupart des créatures de voir normalement. Même un jour gris produit une lumière

vive, comme le feraient des torches, des lanternes, des feux et d'autres sources d'illumination avec un rayon spécifique.

Une **lumière faible**, aussi appelée pénombre, génère une zone à visibilité réduite. Une lumière faible est généralement l'extension d'une source de lumière vive, comme une torche ou des ténèbres environnantes. La lumière du crépuscule ou de l'aube est aussi considérée comme une lumière faible. Une pleine lune particulièrement brillante peut éclairer la nuit d'une lumière faible.

Les **ténèbres** créent une zone de visibilité nulle. Les personnages sont confrontés aux ténèbres de nuit (même la plupart des nuits avec la lune), aux confins d'un donjon sans éclairage, dans une crypte souterraine ou dans une zone de ténèbres magiques.

Vision aveugle

Une créature avec vision aveugle peut percevoir ce qui l'entoure sans dépendre de sa vue, et ce dans un rayon spécifique. Les créatures sans yeux, comme les vases, et les créatures munies d'écholocalisation ou de sens accrus, comme les chauves-souris et les vrais dragons, possèdent ce sens.

Vision dans le noir

Bon nombre de créatures dans les mondes de D&D, spécialement celles qui vivent sous terre, sont dotées de vision dans le noir. Une créature dotée de vision dans le noir peut voir dans les ténèbres comme s'il s'agissait de lumière faible, ce qui fait que ces zones sont pour elle de visibilité réduite. Une créature ne peut cependant pas discerner les couleurs dans les ténèbres, seulement des nuances de gris.

Vision véritable

Une créature dotée de vision véritable peut, dans un rayon de portée spécifique, voir normalement dans les ténèbres magiques, voir les créatures et les objets invisibles, détecter automatiquement les illusions visuelles et réussir les jets de sauvegarde contre celles-ci, ainsi que percevoir la forme originale d'un métamorphe ou d'une créature transformée grâce à la magie. La créature peut même voir dans le plan Éthéré.

Nourriture et eau

Les personnages qui ne mangent ou ne boivent pas souffrent d'épuisement. L'épuisement causé par le manque de nourriture ou d'eau ne peut être éliminé tant que le personnage ne mange et ne boit pas la quantité totale nécessaire.

Nourriture

Un personnage a besoin de 500 g de nourriture par jour et peut faire durer sa réserve de nourriture plus longtemps en ne mangeant que des demi-rations. Manger 250 g de nourriture par jour compte comme un demi-jour sans nourriture.

Un personnage peut survivre sans nourriture pendant un nombre de jours égal à 3 + son modificateur de Constitution (minimum 1). À la fin de chaque jour au-delà de cette limite, un personnage souffre automatiquement d'un niveau d'épuisement. Un jour passé en ayant mangé normalement remet le compteur de jours sans nourriture à zéro.

Eau

Un personnage a besoin de 3,7 litres d'eau par jour, ou du double (7,4 l) s'il fait chaud. Un personnage qui boit seulement la moitié de cette quantité d'eau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou encaisser un niveau d'épuisement à la fin du jour. Un personnage qui boit encore moins d'eau que cela encaisse automatiquement un niveau d'épuisement à la fin du jour. Si un personnage a déjà un ou plusieurs niveaux d'épuisement, le personnage encaisse deux niveaux dans les deux cas.

Interactions avec des objets

Les interactions d'un personnage avec les objets dans un environnement sont souvent simples à résoudre dans le jeu. Le joueur dit au MD que son personnage fait quelque chose, comme actionner un levier, et le MD décrit ce qui se produit... si quelque chose se produit. Par exemple, un personnage peut décider de tirer un levier qui peut, à son tour, lever une herse, inonder une pièce d'eau ou ouvrir une porte secrète dans un mur tout près. Si le levier est bloqué, le personnage peut décider de le forcer. Dans ce cas, le MD peut demander un jet de Force pour voir si le personnage réussit à débloquer le levier. Le MD fixe le DD pour chacun de ces jets, en fonction de la difficulté de la tâche.

Les personnages peuvent aussi endommager des objets avec leurs armes et leurs sorts. Les objets sont immunisés au poison et aux dégâts psychiques, mais sont affectés par les attaques physiques et magiques, tout comme les créatures. Le MD détermine la classe d'armure d'un objet et ses points de vie, et peut aussi décider que certains objets ont une résistance ou une immunité à certains types d'attaques (il est difficile de couper une corde avec un bâton, par exemple). Les objets ratent toujours leurs jets de sauvegarde de Force et de Dextérité et sont immunisés aux effets qui requièrent d'autres jets de sauvegarde. Lorsqu'un objet atteint 0 point de vie, il se brise. Un personnage peut aussi tenter un jet de Force afin de briser un objet. Le MD fixe le DD pour chacun de ces jets.

Interactions sociales

Explorer des donjons, outrepasser des obstacles et pourfendre des monstres sont des aspects clés des aventures de D&D. Tout aussi importantes, toutefois, sont les interactions sociales que les aventuriers ont avec les autres habitants du monde. Les interactions peuvent prendre plusieurs formes. Il se peut que vous deviez convaincre un voleur peu scrupuleux de confesser des actions malhonnêtes ou alors que vous deviez complimenter un dragon pour qu'il épargne votre vie. Le MD assume les rôles de chacun des personnages qui participent aux interactions et qui ne sont pas ceux des joueurs à la table. N'importe lequel de ces personnages est appelé un **personnage non-joueur** (PNJ).

En termes généraux, l'attitude des PNJ face à vous est décrite comme amicale, indifférente ou hostile. Les PNJ amicaux sont prédisposés à vous aider, alors que ceux qui sont hostiles sont plus susceptibles de vous barrer la route. Il est bien-sûr plus facile d'obtenir ce que vous désirez d'un PNJ amical.

Les interactions sociales comportent deux principaux aspects : le jeu de rôle et les jets de caractéristique.

Jeu de rôle

Le jeu de rôle [roleplay] est, littéralement, l'action de jouer un rôle. Dans ce cas, c'est vous, en tant que joueur, qui déterminez comment votre personnage pense, agit et parle. Le jeu de rôle est partie intégrante de tous les aspects du jeu, et il est mis en avant lors des interactions sociales. L'excentricité, les manières et la personnalité de votre personnage influencent le dénouement de vos interactions.

Il y a deux styles que vous pouvez utiliser lorsque vous faites du jeu de rôle : l'approche descriptive et l'approche active. La plupart des joueurs utilisent une combinaison de ces deux styles. Utilisez celui qui fonctionne le mieux pour vous.

Approche descriptive

Avec cette approche, vous décrivez les mots et les actions de votre personnage à votre MD et aux autres joueurs. En vous servant d'une image mentale de votre personnage, vous racontez à tous ce que votre personnage fait et comment il le fait.

Par exemple, Chris joue Tordek le nain. Tordek est peu patient et blâme les elfes de Bois-Manteau pour la malchance de sa famille. Dans une taverne, un insupportable ménestrel elfe s'assoit à la table de Tordek et tente d'engager la conversation avec le nain. Chris dit « *Tordek crache au sol, marmonne une insulte au barde et se traîne jusqu'au bar. Il s'assoit sur un tabouret et fixe le ménestrel avant de commander un autre verre* ». Dans cet exemple, Chris a transmis les humeurs de Tordek et a donné au MD une idée claire de l'attitude et des actions de son personnage.

Lorsque vous utilisez le jeu de rôle descriptif, gardez en tête les choses suivantes :

- Décrivez l'attitude et les émotions de votre personnage.
- Concentrez-vous sur les intentions de votre personnage et sur comment les autres risquent de les percevoir.
- Fournissez autant de détails que vous voulez.

Ne vous inquiétez pas concernant le fait de décrire les choses exactement comme elles sont. Concentrez-vous simplement sur ce que votre personnage fait et décrivez ce que vous voyez dans votre tête.

Approche active

Si l'approche descriptive dit à votre MD et aux autres joueurs ce que votre personnage pense et fait, l'approche active le leur *montre*. Lorsque vous utilisez le jeu de rôle actif, vous parlez avec la voix de votre personnage, comme le ferait un acteur dans un rôle. Vous pouvez même mimer les mouvements et les mimiques de votre personnage. Cette approche est plus immersive que l'approche descriptive, toutefois vous devez toujours décrire ce qui ne peut être mimé.

Si l'on revient à l'exemple de Chris qui jouait le rôle de Tordek plus haut, voici comment la scène peut se jouer si Chris choisit l'approche active de jeu de rôle. En parlant en tant que Tordek, Chris dit dans une voix grossière et profonde « *Je me demandais justement pourquoi ça sentait aussi mauvais ici. Si j'avais voulu entendre quoi que ce soit venant de toi, je t'aurais tordu le bras pour écouter tes cris* ». Avec sa voix normale, Chris ajoute « *Je me lève et je fixe l'elfe, puis je me dirige vers le bar* ».

Résultats du jeu de rôle

Le MD utilise les actions de votre personnage et ses comportements pour déterminer comment réagissent les PNJ. Un PNJ lâche pliera devant des menaces de violence. Un nain têtu refusera de laisser quiconque se moquer de lui. Un dragon vaniteux succombera aux flatteries. Lorsque vous interagissez avec un PNJ, soyez très attentif à comment le MD dépeint l'humeur, les dialogues et la personnalité du PNJ. Si vous êtes capable de déterminer les traits de personnalité, les idéaux, les défauts et les liens d'un PNJ, vous pouvez vous en servir afin d'influence son attitude.

Les interactions dans D&D sont très semblables aux interactions dans la vraie vie. Si vous pouvez offrir à des PNJ ce qu'ils veulent, si vous les menacez avec quelque chose qu'ils craignent ou que vous profitez de leur sympathie ou des buts qu'ils poursuivent, vous pouvez utiliser les mots pour obtenir presque tout ce que vous voulez. D'un autre côté, si vous insultez un fier guerrier ou parlez en mal des alliés d'un noble, vos efforts pour les convaincre ou les tromper tourneront à court.

Jets de caractéristiques

En plus du jeu de rôle, les jets de caractéristiques sont la clé pour déterminer le dénouement d'une interaction. Vos efforts en jeu de rôle peuvent modifier l'attitude d'un PNJ, mais il reste toujours une part de chance en ce qui concerne la résolution d'une situation. Par exemple, votre MD peut demander un jet de Charisme à tout moment durant une interaction s'il veut que le dé joue un rôle dans la détermination des réactions des PNJ. D'autres jets peuvent s'avérer appropriés dans certaines situations, à la discrétion de votre MD.

Soyez attentifs aux compétences que vous maîtrisez lorsque vous pensez à comment vous voulez interagir avec un PNJ et ayez toutes les cartes en main en utilisant une approche qui se base sur une utilisation optimale de vos bonus et de vos compétences. Si le groupe a besoin de flouer un garde pour qu'il les laisse entrer dans un château, le roublard qui maîtrise la Tromperie est le plus à même pour mener la discussion. Lorsque vous négociez la libération d'un otage, le clerc qui maîtrise la Persuasion devrait être celui qui parle le plus.

Repos

Aussi héroïques qu'ils puissent être, les aventuriers ne peuvent passer les 24 heures d'une journée dans le feu de l'action de l'exploration, des interactions ou des combats. Ils doivent se reposer, c'est-à-dire prendre du temps pour dormir et manger, panser leurs plaies, se reposer l'esprit pour la magie, et reprendre du tonus pour les prochaines aventures. Les aventuriers peuvent bénéficier de repos courts au beau milieu d'un jour d'aventure et d'un repos long en fin de journée.

Repos court

Un repos court est une période de temps mort qui dure au moins 1 heure, et durant laquelle un personnage ne fait rien de plus demandant que manger, boire, lire ou panser ses plaies. Un personnage peut utiliser un ou plusieurs dés de vie à la fin d'un repos court, à concurrence du nombre de dés de vie maximums d'un personnage, ce qui équivaut au niveau du personnage. Pour chaque dé de vie dépensé de cette façon, le joueur jette le dé et ajoute le modificateur de Constitution du personnage. Un personnage regagne un

nombre de points de vie égal au total. Le joueur peut décider de dépenser un dé de vie additionnel après chaque dé lancé. Un personnage regagne les dés de vie ainsi dépensés après un repos long, comme expliqué ci-dessous.

Repos long

Un repos long est une longue période de temps mort qui dure au moins 8 heures, et durant laquelle un personnage dort ou exécute des activités triviales comme lire, parler, manger ou monter la garde pendant moins de deux heures. Si le repos est interrompu par une période d'activité fatigante (au moins une heure de marche, de combat, d'incantation ou d'activités similaires), le personnage doit recommencer le repos long depuis le début pour en bénéficier.

À la fin d'un repos long, un personnage regagne tous les points de vie qu'il a perdus. Le personnage regagne aussi les dés de vie qu'il a dépensés, jusqu'à concurrence d'un nombre de dés égal à la moitié des dés de vie maximums du personnage (minimum 1 dé). Par exemple, si un personnage a huit dés de vie, il peut en regagner quatre lorsqu'il termine son repos long. Un personnage ne peut bénéficier de plus d'un repos long par période de 24 heures et doit avoir au moins un point de vie au début du repos pour en gagner ses bienfaits.

Entre les aventures

Entre les explorations dans les donjons et les batailles contre d'anciens fléaux, les aventuriers ont besoin de temps pour se reposer, récupérer et se préparer pour leurs prochaines aventures. Beaucoup d'aventuriers utilisent aussi ce temps pour entreprendre d'autres tâches, comme construire une armure, conduire des recherches ou dépenser leur or chèrement acquis.

Dans certains cas, le passage du temps est quelque chose qui se produit d'un coup par une simple description. En débutant une nouvelle aventure, le MD peut simplement décrire qu'un certain laps de temps s'est écoulé et vous permettre de décrire en termes généraux ce que votre personnage a fait durant ce temps. D'autres fois, le MD peut vouloir garder le décompte exact du temps qui s'est écoulé pour déterminer si des événements ne vous touchant directement se sont produits.

Coût de la vie

Entre les aventures, vous choisissez une qualité de vie particulière et payez les coûts associés à votre train de vie, tel que décrit dans le chapitre Équipement.

Vivre un style de vie particulier n'a pas un gros impact sur votre personnage, mais votre style de vie peut affecter la façon dont les individus et le groupe vous perçoivent. Par exemple, lorsque vous vivez la vie d'un aristocrate, il peut s'avérer plus facile d'influencer les nobles d'une ville que si vous vivez dans la pauvreté.

Temps morts

Entre les aventures, le MD peut vous demander ce que votre personnage fait durant tout ce temps. Les périodes de temps mort peuvent varier dans leur durée, mais chaque activité de temps mort nécessite un certain nombre de jours pour en gagner les avantages, et au moins 8 heures par jour doivent être consacrées à une activité de temps mort pour compter. Les jours ne doivent pas obligatoirement être consécutifs. Si vous avez plus que le minimum de jours à consacrer, vous pouvez continuer à faire la même chose pour une période de temps plus longue, ou basculer vers une autre activité de temps mort.

Des activités de temps mort autres que celles présentées ci-dessous sont possibles. Si vous voulez que votre personnage utilise son temps mort pour entreprendre une activité qui n'est pas présentée ici, discutez-en avec votre MD.

Artisanat

Vous pouvez construire des objets non magiques, ce qui inclut l'équipement d'aventurier et les œuvres d'art. Vous devez maîtriser les outils liés la construction de l'objet que vous tentez de construire (généralement des outils d'artisan). Vous pouvez aussi devoir avoir accès à des lieux ou des matériaux spéciaux et nécessaires à leur création. Par exemple, quelqu'un qui maîtrise les outils de forgeron aura besoin d'une forge pour construire une épée ou une armure.

Pour chaque jour de temps mort que vous consacrez à l'artisanat, vous pouvez construire un ou plusieurs objets correspondants à leur valeur marchande totale tout en n'excédant pas 5 po, et il vous faut utiliser de la matière première équivalente à la moitié de la valeur marchande. Si quelque chose que vous voulez construire a une valeur marchande supérieure à 5 po, vous progressez chaque jour par tranche de 5 po, jusqu'à ce que vous atteigniez la valeur marchande de l'objet en question. Par exemple, un harnois (valeur marchande 1500 po) prendra 300 jours à construire par vous-même.

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts en vue de construire un objet, à condition que tous les personnages maîtrisent les outils requis et qu'ils travaillent ensemble et au même endroit. Chaque personnage fournit un effort égal à 5 po par jour qu'il passe à aider à la construction de l'objet. Par exemple, trois personnages qui maîtrisent les outils requis et qui ont accès aux installations nécessaires peuvent construire une armure demi-plate en 100 jours, pour un coût total de 750 po.

Lorsque vous faites de l'artisanat, vous pouvez maintenir un train de vie modeste, sans avoir à payer 1 po par jour, ou un train de vie confortable à la moitié du coût normal (voir Train de vie).

Pratiquer une profession

Vous pouvez travailler entre les aventures, ce qui vous permet de maintenir un style de vie modeste sans avoir à payer 1 po par jour (voir Train de vie). Ces avantages continuent aussi longtemps que vous continuez à pratiquer votre profession.

Si vous êtes membre d'une organisation qui peut vous fournir du travail rémunéré, comme un temple ou une guilde de voleurs, vous gagnez assez pour entretenir un style de vie confortable.

Si vous maîtrisez la compétence Représentation et que vous mettez cette compétence à l'usage durant votre temps mort, vous gagnez assez pour entretenir un train de vie confortable.

Récupérer

Vous pouvez utiliser le temps mort entre les aventures pour vous remettre d'une blessure, des effets d'une maladie ou

d'un poison. Après trois jours de temps mort consacrés à récupérer, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas de réussite, vous pouvez choisir un des résultats suivants :

- Mettre fin à un effet qui vous empêche de regagner des points de vie.
- Lors des prochaines 24 heures, gagner l'avantage aux jets de sauvegarde contre les maladies ou les poisons qui vous affectent.

Faire des recherches

Le temps entre les aventures est une excellente occasion de mener à bien des recherches, qui vous éclaireront sur des mystères qui se sont développés au cours de la campagne. Ces recherches peuvent inclure de se plonger dans les vieux grimoires poussiéreux d'une bibliothèque ou de payer des verres à des locaux pour être au courant des rumeurs et les potins.

Lorsque vous commencez vos recherches, le MD détermine si une information est disponible ou non, combien de jours de temps mort sont nécessaires pour la trouver, et s'il y a une quelconque restriction à vos recherches (comme devoir trouver un individu, un livre ou un endroit en particulier). Le MD peut aussi vous demander de faire un ou plusieurs jets de caractéristiques, comme un jet d'Intelligence (Investigation), pour trouver des indices qui vous mèneront vers l'information que vous recherchez, ou un jet de Charisme (Persuasion) pour vous assurer de l'aide de quelqu'un. Une fois que ces conditions sont réunies, vous apprenez l'information si elle est disponible.

Pour chaque jour de recherche, vous devez dépenser 1 po pour couvrir vos dépenses. Ce coût est en plus du coût normal associé à votre style de vie.

S'entraîner

Vous pouvez passer du temps entre les aventures pour apprendre de nouvelles langues ou vous former à des outils. Votre MD peut vous permettre d'autres options de formation.

D'abord, vous devez trouver un instructeur qui vous formera. Le MD détermine combien de temps il faudra et si un ou plusieurs jets de caractéristiques sont nécessaires. L'entrainement dure 250 jours et coûte 1 po par jour. Après avoir dépensé le temps et l'argent requis, vous apprenez une nouvelle langue ou la maîtrise d'un nouvel outil.

COMBAT



Le fracas d'une épée frappant contre un bouclier. Le crissement déchirant de monstrueuses griffes lacérant une armure. L'éclair lumineux d'un sort de boule de feu qui jaillit d'un magicien. L'odeur métallique du sang dans l'air, couvrant la puanteur ignoble des monstres vicieux. Rugissements de fureur, cris de triomphe, hurlements de douleur. Le combat dans D&D peut être chaotique, mortel et passionnant. Ce chapitre fournit les règles dont vous avez besoin pour que vos personnages et les monstres puissent engager le combat, qu'il s'agisse d'une brève escarmouche ou d'un conflit de plus grande envergure dans un donjon ou sur un champ de bataille. Tout au long de ce chapitre, les règles s'adressent à vous, joueur et MD. Ce dernier contrôle tous les monstres et les personnages non joueurs impliqués dans le combat, et chaque joueur contrôle un aventurier. "Vous" peut également signifier le personnage ou le monstre que vous contrôlez.

ORDRE DE COMBAT

Un combat typique est un choc entre deux parties, une frénésie de coups d'armes, de feintes, de parades, de jeux de jambes et de jets de sorts. Le jeu organise le chaos des combats en un cycle de rounds et de tours. Un **round** représente environ six secondes dans le monde du jeu. Pendant un round, chaque participant à la bataille prend un **tour**. L'ordre des tours est déterminé au début de la rencontre, quand chacun lance l'initiative. Une fois que chacun a joué son tour, le combat continue avec le prochain round si aucun côté n'a battu l'autre.

SURPRISE

Une bande d'aventuriers se glisse furtivement dans un camp de bandits, descendant des arbres pour les attaquer. Un cube gélatineux se glisse dans un passage de donjon sans se faire remarquer par les aventuriers, jusqu'à ce qu'il engloutisse l'un d'entre eux. Dans ces situations, un des côtés gagne l'effet de surprise sur l'autre.

Le MD détermine qui pourrait être surpris. Si aucun des côtés n'essaie d'être discret, ils se remarquent automatiquement. Sinon, Le MD compare les jets de Dextérité (Discrétion) de tous ceux qui se cachent avec les jets de Sagesse (Perception) passive de chacune des créatures du côté opposé. Chaque personnage ou monstre qui n'aperçoit pas la menace sera surpris au début du combat. Si vous êtes surpris, vous ne pouvez pas bouger ou entreprendre une action pendant votre premier tour de combat et vous ne pourrez pas réagir avant que le tour ne se finisse. Un membre d'un groupe peut être surpris même si les autres ne le sont pas.

INITIATIVE

L'initiative détermine l'ordre des tours pendant le combat. Quand le combat commence, chaque participant fait un jet de Dextérité pour déterminer sa place dans l'ordre d'initiative. Le MD fait un jet pour chaque groupe de créatures identiques, ce qui fait que chacune d'elles agira en même temps. Le MD liste les combattants dans l'ordre décroissant des jets de Dextérité. C'est l'ordre dans lequel ils devront agir à chaque round. L'ordre d'initiative reste le même de round en round. S'il y a égalité, c'est le MD qui décide qui parmi les monstres et les PNJ agira en premier, et les joueurs décideront entre eux de l'ordre des personnages. Le MD choisira l'ordre en cas d'égalité entre un monstre et un personnage joueur. Il est aussi possible que le MD décide que le monstre et le joueur jetteront un d20 pour déterminer qui commencera, le jet le plus haut ayant la priorité.

LE COMBAT, PAS À PAS

1. Déterminez la surprise. Le MD détermine quels sont parmi les participants au combat ceux qui sont surpris.

2. Établissez les positions. Le MD décide où sont les personnages et les monstres. Selon l'ordre de marche des aventuriers ou leur position dans la pièce ou autre lieu, le MD indique où se situent les adversaires - à quelle distance et dans quelle direction.

3. Jetez l'initiative. Tous les participants au combat effectuent un jet d'initiative qui détermine l'ordre des tours des combattants.

4. Jouez les tours. Chaque participant au combat joue son tour dans l'ordre établi de l'initiative.

5. Commencez le prochain round. Quand tous les participants au combat ont joué leur tour, le round prend fin. Recommencez l'étape 4 jusqu'à ce que le combat se termine.

VOTRE TOUR

Lors de votre tour, vous pouvez vous **déplacer** d'une distance égale ou inférieure à votre vitesse de déplacement et **entreprendre une action**. Vous choisissez si vous voulez réaliser l'action ou bouger en premier. Votre vitesse (ou vitesse de déplacement) est marquée sur votre feuille de personnage. Les actions les plus communes que vous pouvez faire sont décrites dans la section « Actions en combat » plus loin dans ce chapitre. Certaines capacités de classes ou autres proposent plus d'options pour votre action. La section « Mouvement et position » plus loin dans ce chapitre présente les règles pour les déplacements.

Vous pouvez aussi décider de ne rien faire durant votre tour, que ce soit de ne pas bouger ou de ne pas entreprendre une action. Si vous ne savez quoi faire, essayez de prendre l'action d'Esquiver ou de Se tenir prêt, tel que décrit dans « Actions en combat ».

ACTIONS BONUS

Certaines capacités de classes, sorts ou autres vous permettent d'obtenir à votre tour une action additionnelle appelée action bonus. La capacité Action fourbe, par exemple, permet au roublard de prendre une action bonus. Vous pouvez utiliser une action bonus seulement quand une capacité spéciale, un sort ou un autre mécanisme du jeu dit que vous pouvez faire quelque chose en tant qu'action bonus. Autrement, vous n'avez pas d'action bonus.

Vous ne pouvez prendre qu'une action bonus par tour, donc vous devez choisir laquelle utiliser quand vous en avez plus d'une possible. Vous choisissez quand effectuer votre action durant votre tour sauf si le moment de l'action bonus est

spécifié. Tout ce qui vous empêche d'effectuer une action vous empêche également de réaliser une action bonus.

Autres activités pendant votre tour

Votre tour peut inclure des activités variées qui ne nécessitent ni action ni mouvement. Vous pouvez communiquer autant que vous le pouvez, par des phrases courtes ou des grognements, pendant que vous jouez votre tour. Vous pouvez également librement interagir avec des objets ou des traits de votre environnement, pendant votre tour, que ce soit pendant votre mouvement ou votre action. Par exemple, vous pouvez ouvrir une porte durant votre mouvement pendant que vous allez vers un ennemi, ou vous pouvez sortir votre épée durant l'action d'Attaquer. Si vous voulez interagir avec un second objet, cela utilisera votre action. Certains objets magiques et autres objets spéciaux demandent toujours que vous utilisiez votre action, cela sera indiqué dans leur description.

Le MD peut demander à ce que vous utilisiez une action pour toute activité qui nécessite un soin spécial ou si un obstacle inhabituel se présente. Par exemple, le MD peut de manière raisonnable demander à ce que vous utilisiez une action lorsque vous voulez ouvrir une porte qui est coincée ou si vous devez bouger un levier pour faire descendre un pont-levis.

INTERAGIR AVEC LES OBJETS AUTOUR DE VOUS

Voici quelques exemples du genre de choses que vous pouvez faire tout en faisant vos actions et en bougeant :

- Sortir ou remettre une épée dans son fourreau
- Ouvrir ou fermer une porte
- Sortir une potion de votre sac à dos
- Ramasser une hache au sol
- Prendre une babiole sur une table
- Enlever une bague
- Mettre de la nourriture dans sa bouche
- Planter une bannière dans le sol
- Récupérer de l'argent dans votre bourse
- Boire le contenu d'un flacon
- Actionner un levier ou un interrupteur
- Sortir une torche de son support
- Prendre un livre sur une étagère à portée
- Éteindre une petite flamme
- Mettre un masque
- Enfiler la capuche de votre cape sur votre tête
- Coller votre oreille à une porte
- Frapper une petite pierre
- Tourner une clé dans une serrure
- Frapper le sol avec un poteau
- Donner un objet à un autre personnage

Réactions

Certaines capacités spéciales, sorts ou situations vous permettent de réaliser une action appelée réaction. Une réaction est une réponse instantanée à un déclencheur et peut se produire pendant votre tour ou celui de quelqu'un d'autre. L'attaque d'opportunité, décrite plus loin dans le chapitre, est le type de réaction le plus commun.

Quand vous prenez une réaction, vous ne pouvez pas en prendre une autre avant le début de votre prochain tour. Si la réaction interrompt le tour d'une autre créature, celle-ci continue son tour juste après la réaction.

Mouvement et position

En combat, les personnages et les monstres sont en mouvement constant, utilisant souvent leur position ou leur mouvement pour prendre l'avantage. À votre tour, vous pouvez avancer d'une distance équivalente à votre vitesse. Vous pouvez utiliser autant ou aussi peu de distance que vous voudrez en suivant les règles suivantes.

Vos mouvements peuvent être également des sauts, de l'escalade ou de la natation. Ces différents types de mouvements peuvent être combinés à la marche ou peuvent constituer tout votre mouvement. Cependant, si vous bougez, vous devez déduire la distance de chaque mouvement de votre vitesse, jusqu'à ce qu'elle soit à zéro ou que vous ayez fini vos mouvements. La section « Type de déplacements spéciaux » du chapitre Déplacements donne les indications pour les sauts, l'escalade et la natation.

Interrompre vos mouvements

Vous pouvez séparer votre mouvement durant votre tour en utilisant une partie de celui-ci avant votre action et le reste après. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 mètres, vous pouvez vous déplacer de 3 mètres, faire votre action, et vous déplacer des 6 mètres restants.

Bouger entre vos attaques

Si vous effectuez une action qui inclut plus d'une attaque avec arme, vous pouvez diviser votre mouvement encore plus en bougeant entre chaque attaque. Par exemple, un combattant qui peut réaliser deux attaques grâce à la capacité Attaque supplémentaire et qui a une vitesse de 7,50 mètres peut avancer de 3 mètres, faire une attaque, avancer de 4,50 mètres, et faire sa seconde attaque.

Utiliser des vitesses différentes

Si vous avez plusieurs vitesses, par exemple une vitesse de marche et une vitesse de vol, vous pouvez alterner entre les vitesses durant votre mouvement. À chaque fois que vous changez de vitesse, il faut enlever la distance déjà parcourue de votre nouvelle vitesse. Le résultat détermine la distance que vous pouvez encore parcourir. Si le résultat inférieur ou égal à 0, vous ne pouvez plus utiliser la nouvelle vitesse durant ce déplacement. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 et une vitesse de vol de 18 (car un magicien vous a lancé le sort *vol*), vous pouvez voler sur 6 mètres, puis marcher sur 3 mètres, puis voler de nouveau 9 mètres de plus.

Terrain difficile

Les combats ont rarement lieu dans des pièces nues ou dans des plaines sans rien de spécial. Que ce soient dans cavernes remplies de rochers, des forêts étouffées de bruyères ou sur des escaliers traîtres, les combats typiques se passent souvent sur des terrains difficiles. Chaque mètre sur un terrain difficile coûte un mètre supplémentaire. Cette règle ne change pas même si les obstacles se cumulent sur un terrain difficile.

Des meubles bas, des gravats, des sous-bois, des escaliers raides, de la neige et des tourbières sont des exemples de terrains difficiles. L'espace occupé par une autre créature, qu'elle soit hostile ou non, compte également comme un terrain difficile.

Être à terre

Les combattants se retrouvent souvent couchés au sol, soit parce qu'ils sont renversés pendant le combat ou parce qu'ils se jettent par terre. Dans le jeu, on dit qu'ils sont à terre. Vous pouvez vous **jeter à terre** sans utiliser votre vitesse. Vous **relever** demande plus d'effort, et coûte la moitié de votre vitesse. Par exemple, si votre vitesse est de 9 mètres, vous devez utiliser 4,50 mètres pour vous lever. Vous ne pouvez pas vous relever si vous n'avez pas assez de mouvement restant ou si votre vitesse est de 0.

Pour bouger quand vous êtes à terre, vous devez **ramper** ou utiliser la magie comme la téléportation. Chaque mètre avancé en rampant coûte un mètre supplémentaire. Ramper en terrain difficile coûte 3 mètres supplémentaires.

Bouger autour d'autres créatures

Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace occupé par une créature non hostile. En revanche, vous ne pouvez pas vous déplacer dans l'espace occupé par une créature hostile, à moins que la créature ne soit deux tailles plus grandes ou plus petites que vous. Dans tous les cas, souvenez-vous que cet espace reste un terrain difficile pour vous.

Que cette créature soit amie ou ennemie, vous ne pouvez pas volontairement arrêter votre mouvement dans son espace. Si vous quittez l'allonge d'une créature hostile pendant que vous bougez, vous provoquez une attaque d'opportunité, comme expliqué plus bas dans ce chapitre.

Mouvement de vol

Les créatures volantes ont beaucoup d'avantages de mobilité, mais doivent aussi faire attention au risque de chute. Si une créature volante est mise à terre, voit sa vitesse réduite à 0, ou est privée de sa capacité à bouger, la créature tombe, à moins qu'elle n'ait la capacité de léviter ou de rester en l'air par la magie, comme avec un sort de *vol*.

Taille de créature

Chaque créature occupe un espace différent. Le tableau ci-dessous indique quel espace une créature contrôle en combat. Les objets utilisent parfois la même échelle de taille.

Taille	Espace
Très Petite (TP)	75 cm x 75 cm
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m
Moyenne (M)	1.50 m x 1,50 m
Grande (G)	3 m x 3 m
Très Grande (TG)	4,50 m x 4,50 m
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m ou plus

Espace

L'espace d'une créature est la surface en mètre qui est effectivement sous son contrôle durant le combat ; ce n'est pas une mesure de sa dimension physique. Une créature moyenne n'est pas large de 1,50 m, mais elle contrôle un espace de cette taille. Si un hobgobelin est dans un couloir large de 1,50 m, d'autres créatures ne peuvent passer que si l'hobgobelin les laisse faire.

L'espace d'une créature reflète également l'espace dont elle a besoin pour combattre de manière efficace. Pour cela, il y a une limite au nombre de créatures qui peuvent entourer une autre créature durant un combat. Si on suppose un combattant de taille Moyenne, huit créatures peuvent tenir dans un rayon de 1,50 mètre autour de celle-ci. Parce que des créatures plus grandes prennent plus d'espace, elles seront moins nombreuses à pouvoir entourer une créature. Si cinq créatures de taille G entourent un personnage de taille M ou plus petit, il y a peu de places pour d'autres. Par contre, jusqu'à 20 créatures de taille M peuvent entourer une créature Gigantesque.

OPTION : JOUER SUR UNE GRILLE

Si vous jouez les combats en utilisant une grille quadrillée et des figurines ou des jetons, suivez les règles qui suivent.

Cases. Chaque case de la grille représente 1,50 mètre.

Vitesse. Plutôt que de bouger mètre par mètre, bougez case par case sur la grille. Cela veut dire que la vitesse est utilisée par section de 1,50 mètre. C'est très facile si vous divisez votre vitesse par 1,5. Par exemple une vitesse de 9 mètres équivaudra à 6 cases. Si vous utilisez souvent une grille, il est même pratique de noter votre vitesse en case au lieu de la noter en mètres sur votre fiche de personnage.

Entrer dans une case. Pour entrer dans une case, vous devez avoir au moins une case de mouvement restante, même si la case est adjacente de manière diagonale à la vôtre (la règle du mouvement en diagonal sacrifie le réalisme dans le but de rendre le jeu plus fluide. Le Guide du maître de jeu donnera des règles pour une approche plus réaliste). Si une case coûte un mouvement supplémentaire, comme les cases de terrain difficile, vous devez avoir assez de mouvement restant pour payer l'entrée. Par exemple, vous devez avoir au moins deux cases restantes pour entrer sur un terrain difficile.

Coins. Les mouvements en diagonales ne permettent pas de traverser le coin d'un mur, d'un gros arbre ou d'autres caractéristiques qui remplissent l'espace.

Distance. Pour déterminer la distance sur la grille entre deux choses, que ce soient des créatures ou des objets, il faut commencer à compter à partir de la première case vide adjacente au premier objet et arrêter de compter dans l'espace du second objet. Comptez par le chemin le plus court.

Passer dans un espace étroit

Une créature peut passer dans un espace qui est assez large pour une créature une taille plus petite qu'elle. Ainsi, des créatures de taille G peuvent se faufiler à travers un passage qui fait 1,50 mètre de large. Dans ce cas, chaque mètre dans un passage étroit de ce type coûte un mètre supplémentaire, et la créature a un désavantage à ses jets d'attaques et ses jets de sauvegarde de Dextérité. Les jets d'attaque contre cette créature ont l'avantage tant qu'elle se trouve dans cet espace étroit.

Les actions en combat

Quand vous faites des actions lors de votre tour, vous pouvez réaliser les actions qui sont présentées ici, des actions que vous gagnez grâce à votre classe ou une capacité spéciale, ou bien une action que vous improvisez. Beaucoup de monstres ont des options d'actions qui leur sont propres et qui sont décrites dans leurs caractéristiques. Quand vous décrivez une action qui n'est pas détaillée ailleurs dans les règles, le MD vous dit si cette action est possible et quel type de jets vous devrez faire, le cas échéant, pour déterminer le succès ou l'échec.

Attaquer [Attack]

L'action la plus commune que vous pouvez faire en combat est l'action d'Attaquer, que ce soit en virevoltant une épée, en décochant une flèche ou avec ses propres poings. Grâce à cette action, vous pouvez faire une attaque au corps à corps ou une attaque à distance. Voir « Réaliser une attaque » pour les règles qui s'appliquent. Certaines capacités comme l'Attaque supplémentaire du guerrier vous permettent d'attaquer plusieurs fois.

Aider [Help]

Vous pouvez aider d'autres créatures dans l'accomplissement d'une tâche. Quand vous choisissez l'action d'Aider, la créature que vous aidez a l'avantage au prochain jet de caractéristique qu'elle fera pour accomplir la tâche pour laquelle vous l'aidez, à condition que le jet soit effectué avant le début de votre prochain tour.

Vous pouvez aussi Aider une créature amicale à attaquer une créature qui est dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous feintez ou distrayez la cible, ou de toutes autres façons vous travaillez en équipe pour rendre l'attaque de vos alliés plus efficace. Si votre allié attaque la cible avant votre prochain tour, le premier jet d'attaque qu'il fait a l'avantage.

Courir [Dash]

Quand vous entreprenez l'action de Courir, vous gagnez un mouvement supplémentaire pour le tour en cours. La distance supplémentaire est égale à votre vitesse à laquelle on ajoute vos éventuels modificateurs. Avec une vitesse de 9 mètres par exemple, vous pouvez vous déplacer de 18 mètres lors de votre tour si vous courez. Chaque augmentation ou diminution de votre vitesse change la distance additionnelle de la même quantité. Si votre vitesse de 9 mètres est réduite à 4,50 mètres par exemple, vous pouvez alors vous déplacer de 9 mètres en courant pour ce tour.

Esquiver [Dodge]

Quand vous choisissez l'action d'Esquiver, vous vous concentrez uniquement sur le fait d'éviter les attaques. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque jet d'attaque lancé contre vous a un désavantage si vous voyez l'attaquant, et vos jets de sauvegarde de Dextérité ont l'avantage. Vous perdez cet avantage si vous êtes incapable d'agir ou si votre vitesse tombe à 0.

Lancer un sort [Cast a spell]

Les lanceurs de sorts comme les magiciens ou les prêtres, de même que de nombreux monstres, ont accès à des sorts et peuvent les utiliser pour provoquer des effets en combat. Chaque sort possède un temps d'incantation qui détermine si le lanceur doit utiliser une action, une réaction, des minutes voire même des heures pour lancer le sort. Lancer un sort n'est donc pas systématiquement une action, même si la plupart des sorts ont un temps d'incantation d'une action donc un lanceur de sorts utilise souvent son action à cet effet (voir Magie).

Rechercher [Search]

Quand vous utilisez une action de Rechercher, vous consacrez votre attention à la recherche de quelque chose. Suivant ce que vous cherchez, le MD peut vous faire un jet de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).

Se cacher [Hide]

Quand vous décidez d'utiliser l'action de Se cacher, vous devez faire un jet de Dextérité (Discrétion) pour tenter de vous cacher, suivant les règles pour se cacher. Si vous réussissez, vous gagnez certains avantages, comme décrit dans la section « Attaquants et cibles non visibles » plus loin dans ce chapitre.

Se désengager [Disengage]

Si vous vous Désengagez, votre mouvement ne provoque pas d'attaques d'opportunités pour le reste du tour.

Se tenir prêt [Ready]

Parfois, vous voulez agir juste avant un ennemi ou attendre une circonstance particulière avant d'agir. Pour faire ceci, vous pouvez utiliser à votre tour l'action Se tenir prêt, qui vous permet d'agir en utilisant votre réaction avant le début de votre prochain tour. En premier lieu, vous devez décider quelle circonstance perceptible déclenchera votre réaction, puis choisir l'action ou le déplacement qui aura lieu lorsqu'elle sera déclenchée. Exemples : « Si le cultiste marche sur le piège, je lève le levier qui le déclenchera » ou « si le gobelin s'approche de moi, je m'en éloigne ». Quand le déclencheur est activé, vous pouvez soit utiliser votre réaction dès qu'il se termine, soit l'ignorer. Souvenez-vous que vous n'avez droit qu'à une seule réaction par tour.

Quand vous préparez un sort, vous le lancez normalement puis retenez son énergie, que vous ne relâchez par votre réaction que lorsque le déclencheur est activé. Pour être prêt, le sort doit avoir un temps d'incantation d'une action, et il est nécessaire d'être concentré pour contenir la magie du sort. Si votre concentration est interrompue, le sort se dissipe sans aucun effet. Par exemple, si vous êtes concentré sur le sort *toile d'araignée* et que vous préparez *projectile magique*, votre sort *toile d'araignée* se termine, et si vous êtes touché avant de lancer le sort *projectile magique*, votre concentration peut être interrompue.

Utiliser un objet [Use an object]

Vous interagissez normalement avec les objets lorsque vous faites certaines actions, par exemple quand vous dégainez votre épée lors d'une attaque. Mais certains objets nécessitent que vous utilisiez l'action d'Utilisez un objet. Cette action est également utile si vous voulez utiliser plus d'un objet durant votre tour.

IMPROVISER UNE ACTION

Votre personnage peut faire des choses qui ne sont pas décrites dans ces règles, comme enfoncer des portes, intimider des ennemis, chercher les faiblesses de défenses magiques ou demander à pouvoir dialoguer avec un ennemi. Les seules limites dans vos actions sont votre imagination et les capacités de votre personnage. Voir la description des caractéristiques pour vous en inspirer lorsque vous improvisez.

Quand vous décrivez une action qui n'est pas décrite dans les règles, le MD vous dit si l'action est possible et le jet de dé que vous aurez besoin de faire, le cas échéant, pour en déterminer le succès ou l'échec.

Attaquer

Que vous frappiez avec une arme de corps à corps, que vous attaquiez à distance ou que votre jet d'attaque fasse partie d'un sort, chaque attaque à une structure simple :

- **Choisissez votre cible.** Choisissez une cible qui est à votre portée : une créature, un objet, un lieu.
- **Déterminez les modificateurs.** Le MD détermine si la cible a une couverture et si vous avez un avantage ou un désavantage sur elle. De plus, les sorts, les capacités spéciales et d'autres effets peuvent donner des bonus ou des malus à votre jet d'attaque.
- **Résolvez l'attaque.** Lancez le jet d'attaque. Si vous touchez, lancez les dégâts, à moins que l'attaque soit particulière et que les règles spécifient le contraire. Certaines attaques causent des effets particuliers en plus ou à la place des dégâts.

S'il y a un doute sur le fait que ce que vous faites compte comme une attaque, la règle est simple : si vous faites un jet d'attaque, vous êtes en train d'attaquer.

Jet d'attaque

Quand vous faites une attaque, votre jet d'attaque détermine si l'attaque touche ou rate. Pour faire un jet d'attaque, lancez un d20 et ajoutez les modificateurs appropriés. Si le total du jet avec les modificateurs est égal ou dépasse la classe d'armure (CA) de la cible, l'attaque touche. La CA d'un personnage est déterminée lors de la création du personnage alors que la CA d'un monstre fait partie de ses statistiques.

Modificateurs du jet

Quand un personnage fait un jet d'attaque, les deux modificateurs du jet les plus fréquents sont les modificateurs de caractéristique et le bonus de maîtrise. Quand un monstre fait un jet d'attaque, il utilise les modificateurs indiqués dans ses statistiques.

Modificateur de caractéristique. Le modificateur de caractéristique utilisé pour les attaques au corps à corps est celui de la Force, et le modificateur de caractéristique utilisé pour les attaques à distance est celui de Dextérité. Les armes qui ont la propriété finesse ou lancer cassent cette règle. Certains sorts demandent également un jet d'attaque. Le modificateur de caractéristique utilisé pour un sort dépend de la caractéristique pour jeter les sorts du lanceur, comme expliqué dans le chapitre sur la Magie.

Bonus de maîtrise. Vous ajoutez votre bonus au jet d'attaque si vous attaquez avec une arme que vous maîtrisez, ainsi que lorsque vous attaquez avec un sort.

Faire 1 ou 20

Parfois le destin bénit ou maudit un combattant, faisant toucher le débutant ou rater le vétéran. Si le jet du d20 pour une attaque est un 20, l'attaque touche quels que soient les modificateurs ou la CA de la cible. De plus, l'attaque est un coup critique, comme cela est expliqué plus loin dans ce chapitre. Si le jet est un 1, l'attaque rate, quels que soient les modificateurs ou la CA de la cible.

Attaquants et cibles non visibles

Les combattants essaient souvent de se dérober du regard de leurs ennemis en se cachant, en utilisant le sort *invisibilité* ou en se fondant dans l'ombre. Quand vous attaquez une cible que vous ne voyez pas, vous avez un désavantage à vos jets d'attaque. C'est le cas si vous attaquez une cible que vous entendez mais que vous ne voyez pas, ou si vous devinez l'emplacement de votre cible. Si la cible n'est pas à l'endroit que vous visez, vous ratez automatiquement, mais le MD vous dira juste que votre attaque rate, pas que vous n'avez pas trouvé la cible. Quand une créature ne peut pas vous voir, vous avez l'avantage à vos jets d'attaques contre elle. Si vous êtes caché, qu'on ne vous voit pas et qu'on ne vous entend pas, votre position est dévoilée lorsque vous attaquez, que l'attaque touche ou non.

Attaque à distance

Quand vous faites une attaque à distance, que ce soit en utilisant un arc ou une arbalète, ou en lançant une hache, vous lancez un projectile pour toucher un ennemi à distance. Un monstre peut envoyer des épines de sa queue. Beaucoup de sorts incluent une attaque à distance.

Distance

Vous pouvez faire des attaques à distance seulement contre des cibles à votre portée. Si une attaque à distance, comme celle que vous pourriez faire avec un sort, possède une seule portée, vous ne pouvez attaquer une cible au- delà de cette portée.

Certaines attaques de distance, comme celles faites avec un arc long ou court, ont deux portées. Le nombre le plus petit est la portée normale et le plus grand est la portée longue. Votre jet d'attaque a un désavantage quand votre cible est au-delà de la portée normale, et vous ne pouvez attaquer une cible au-delà de la portée longue.

Attaques à distance dans des combats au corps à corps

Viser pour une attaque à distance est plus difficile quand un ennemi est proche de vous. Quand vous faites une attaque à distance avec une arme, un sort ou autre, vous avez un désavantage au jet d'attaque si vous êtes à 1,50 mètre ou moins d'une créature hostile qui peut vous voir et qui n'est pas incapable d'agir.

Attaques au corps à corps

Utiliser dans les combats de contact, une attaque au corps à corps vous autorise à attaquer un ennemi à votre portée. Une attaque au corps à corps utilise généralement une arme tenue en main comme une épée, un marteau ou une hache. Un monstre typique effectue une attaque au corps à corps quand il frappe avec ses griffes, ses cornes, ses dents, ses tentacules ou autre partie de son corps. Certains sorts sont aussi considérés comme des attaques au corps à corps.

La plupart des créatures ont une **allonge** de 1,50 mètre et peuvent donc attaquer des cibles dans un rayon de 1,50 mètre quand elles font une attaque au corps à corps. Certaines créatures (généralement celles de taille supérieure à M) ont des attaques au corps à corps qui portent au-delà de 1,50 mètre, comme indiqué dans leur description.

Au lieu d'utiliser une arme pour faire une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez utiliser une **attaque à mains nues** : un coup de poing, un coup de pied, un coup de tête ou tout autre coup de force similaire (aucun ne compte comme une arme). Si vous touchez, une attaque à mains nues inflige des dégâts contondants égaux à 1 + votre

modificateur de Force (aucun minimum). Vous maîtrisez vos attaques à mains nues.

Attaques d'opportunité

En combat, tout le monde attend constamment que l'ennemi baisse sa garde. Vous pouvez rarement vous déplacer avec insouciance sans vous mettre en danger ; le faire provoque une attaque d'opportunité.

Vous pouvez réaliser une attaque d'opportunité quand une créature hostile que vous pouvez voir sort de votre portée. Pour exécuter l'attaque d'opportunité, vous utilisez votre réaction pour faire une attaque au corps à corps contre la créature qui la provoque. L'attaque interrompt le mouvement de la créature qui la provoque, juste avant que la créature ne quitte votre portée.

Vous pouvez éviter de provoquer une attaque d'opportunité en utilisant l'action Se désengager. Vous ne provoquez pas non plus d'attaque d'opportunité lorsque vous vous téléportez ou quand quelqu'un ou quelque chose vous déplace sans utiliser votre mouvement, action ou réaction. Par exemple, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité si une explosion vous projette hors de portée d'un ennemi ou si la gravité vous fait tomber hors de portée de celui-ci.

Combat à deux armes

Lorsque vous utilisez l'action Attaquer et que vous attaquez avec une arme de corps à corps légère que vous portez dans une main, vous pouvez utiliser une action bonus pour attaquer avec une arme de corps à corps légère différente que vous portez dans l'autre main. Vous n'ajoutez cependant pas votre modificateur de caractéristique aux dégâts de l'attaque bonus, sauf si ce modificateur est négatif. Si l'une des armes possède la propriété lancer, vous pouvez la lancer au lieu de faire une attaque au corps à corps.

Lutte

Lorsque vous voulez attraper une créature ou lutter avec elle, vous pouvez utiliser l'action Attaquer pour faire une attaque au corps à corps spéciale, une lutte. Si vous pouvez faire plusieurs attaques avec l'action Attaquer, cette action remplace l'une d'entre elles.

La cible de votre lutte ne doit pas être plus d'une taille supérieure à la vôtre, et elle doit être à votre portée. En utilisant au moins une main de libre, vous essayez d'attraper la cible en réalisant un jet de lutte, qui est en fait un jet de Force (Athlétisme) en opposition à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de l'ennemi (au choix de celui-ci). Si vous réussissez, la cible est agrippée (voir la condition). Cette condition spécifie comment y mettre fin, et vous pouvez relâcher votre cible quand vous le voulez (cela ne nécessite pas d'action).

Échapper d'une lutte. Une créature agrippée peut utiliser son action pour s'échapper. Pour cela, elle doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) en opposition à votre jet de Force (Athlétisme).

Bouger une créature agrippée. Quand vous vous déplacez, vous pouvez traîner ou porter la créature que vous avez agrippée, mais votre vitesse est diminuée par deux, à moins que la créature ne soit plus petite que vous d'au moins deux tailles.

Bousculer une créature

En utilisant l'action Attaquer, vous pouvez faire une attaque au corps à corps spéciale pour bousculer une créature afin de la faire tomber à terre ou de la faire reculer. Si vous pouvez faire plusieurs attaques avec l'action Attaquer, cette action remplace l'une d'entre elles.

La cible de cette action ne doit pas être plus d'une taille plus grande que vous et doit être à votre portée. Faites un jet de Force (Athlétisme) opposé à un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible (au choix de celle-ci). Si vous gagnez l'opposition, vous faites tomber à terre la cible ou la faites reculer de 1,50 mètre.

OPPOSITIONS EN COMBAT

Les batailles amènent souvent à comparer vos prouesses avec celles de votre ennemi. Ce type de challenge est représenté par une opposition. Cette section présente les oppositions qui demandent une action en combat les plus fréquentes : la lutte et pousser une créature. Le MD peut utiliser ces oppositions comme modèle pour en improviser d'autres.

Abris

Les murs, les arbres, les créatures et autres obstacles peuvent permettre de se mettre à couvert durant un combat, rendant une cible plus difficile à blesser. Une cible peut bénéficier d'un abri seulement lorsqu'une attaque ou un autre effet a son origine du côté opposé à cet abri. Il y a trois types d'abris. Si une cible est derrière des sources multiples, c'est le type le plus élevé qui s'applique ; les types d'abris ne se cumulent pas. Par exemple, si une cible est derrière une créature qui lui donne un abri partiel et derrière un tronc d'arbre qui lui donne un abri important, la cible bénéficie de l'abri important.

Une cible qui a un **abri partiel** (50%) obtient un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible a un abri partiel si l'obstacle bloque au moins la moitié de son corps. L'obstacle peut être un mur bas, un meuble large, un tronc d'arbre étroit ou une créature, que ce soit un ennemi ou un allié.

Une cible avec un **abri important** (75%) obtient un bonus de +5 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité. Une cible a un abri important si environ les trois-quarts de celle-ci sont abrités par un obstacle. L'obstacle peut être une herse, une meurtrière ou un tronc d'arbre épais.

Une cible avec un **abri total** (100%) ne peut être visée directement par une attaque ou un sort, même si certains sorts peuvent toutefois la toucher en l'incluant dans la zone d'effet. Une cible a un abri total si elle est complètement cachée par un obstacle.

Dégâts et soins

Les blessures et le risque de mort sont des compagnons constants de ceux qui explorent les mondes de D&D. Un coup d'épée, une flèche bien placée ou l'explosion de flammes du sort *boule de feu* ont le potentiel de blesser voire même tuer les créatures les plus robustes.

Points de vie

Les points de vie représentent une combinaison de résistance physique et mentale, de volonté de vivre et de chance. Les créatures qui ont plus de points de vie sont plus difficiles à tuer. Celles avec moins de points de vie sont plus

fragiles. Les points de vie actuels d'une créature (généralement appelés points de vie) peuvent être n'importe quel nombre situé entre le nombre de points de vie maximums d'une créature et 0. Ce nombre change fréquemment quand les créatures prennent des dégâts ou se font soigner.

Quand une créature prend des dégâts, ceux-ci sont soustraits de ses points de vies. La perte de points de vie n'a aucun effet sur les capacités d'une créature tant que ses points de vie restent supérieurs à 0.

Jets de dégâts

Chaque arme, sort ou capacité offensive de monstre décrit le type de dégâts qu'il inflige. Jetez le ou les dés de dégâts, ajoutez les éventuels modificateurs et appliquez les dégâts à votre cible. Des armes magiques, capacités spéciales ou autres facteurs peuvent accorder des bonus aux dégâts.

Quand vous attaquez avec une **arme**, ajoutez votre modificateur de caractéristique (le même modificateur que celui utilisé pour faire le jet d'attaque) aux dégâts. Les **sorts** indiquent quels dés utiliser pour les dégâts et s'il convient d'ajouter un quelconque modificateur. Si un sort ou un autre effet inflige des dégâts à plus d'une cible à la fois, jetez une seule fois les dégâts pour le total d'entre elles. Par exemple, quand un magicien lance *boule de feu* ou un clerc *colonne de feu*, le jet de dégâts est effectué une seule fois pour l'ensemble des cibles prises dans l'explosion.

Coups critiques

Quand vous faites un coup critique, vous pouvez lancer des dés supplémentaires pour les dégâts de l'attaque contre la cible. Jetez deux fois tous les dés de dégâts de l'attaque et additionnez-les, puis ajoutez les modificateurs habituels. Pour accélérer le jeu, vous pouvez jeter tous les dés en une seule fois. Par exemple, si vous faites un coup critique avec une dague, jetez 2d4 en guise de dégâts, au lieu de 1d4, et ajoutez le modificateur de caractéristique utilisé pour l'attaque. Si l'attaque implique d'autres dés, comme ceux de l'attaque sournoise du roublard, vous jetez aussi deux fois les dés.

Types de dégâts

Les attaques, sorts de dégâts ou autres effets offensifs infligent différents types de dégâts. Les types de dégâts n'ont pas de règles propres, mais d'autres règles comme la résistance sont basées sur ces types. Voici une liste des types de dégâts avec des exemples pour aider le MD à assigner un type de dégât pour un nouvel effet.

Acide. Le jet corrosif du souffle d'un dragon noir et les enzymes dissolvantes sécrétées par une gelée noire infligent des dégâts d'acides.

Contondant. Les attaques de force brute (marteaux, chute, constriction et effets similaires) infligent des dégâts contondants.

Froid. La froideur mortelle irradiant de la lance de glace d'un diable et le souffle glacial d'un dragon blanc infligent des dégâts de froid.

Feu. Les dragons rouges crachent du feu et de nombreux sorts invoquent des flammes qui infligent des dégâts de feu.

Force. La Force est l'énergie magique pure concentrée sous une forme offensive. La plupart des effets qui infligent des dégâts de force sont des sorts, incluant *projectile magique* et *arme spirituelle*.

Foudre. Le sort *éclair* et le souffle d'un dragon bleu infligent des dégâts de foudre.

Nécrotique. Les dégâts nécrotiques, infligés par certains morts-vivants et sorts, flétrissent la matière et même l'âme.

Perforant. Les attaques de perforation et d'empalement, incluant les lances et les morsures de monstres, infligent des dégâts perforants.

Poison. Les dards venimeux et le gaz toxique du souffle du dragon vert infligent des dégâts de poison.

Psychique. Les capacités mentales comme l'attaque psionique d'un illithid infligent des dégâts psychiques.

Radiant. Les dégâts radiants, infligés le sort *colonne de feu* du clerc ou le châtiment angélique d'une arme, brûlent la chair comme le feu et surchargent l'esprit de pouvoir.

Tranchant. Les épées, les haches et les griffes des monstres infligent des dégâts tranchants.

Tonnerre. Le son commotionnant d'une explosion sonore, comme l'effet du sort *onde de choc*, inflige des dégâts de tonnerre.

Résistance aux dégâts et vulnérabilité

Certaines créatures et objets sont extrêmement difficiles ou inhabituellement faciles à blesser ou à détruire avec certains types de dégâts. Si une créature ou un objet possède une **résistance** à un type de dégât, les dégâts de ce type sont réduits de moitié contre lui. À l'inverse, si une créature ou un objet présente une **vulnérabilité** contre un type de dégâts, les dégâts de ce type sont doublés contre lui. La résistance et la vulnérabilité sont appliquées après tout autre modificateur de dégâts. Par exemple, une créature possède une résistance aux dégâts contondants est frappée par une attaque infligeant 25 dégâts contondants. Cette créature est également protégée par une aura magique réduisant tous les dégâts subis de 5. Les 25 points de dégâts sont d'abord réduits de 5 puis divisés par deux. La créature subit donc 10 dégâts.

Plusieurs résistances ou vulnérabilités qui affectent le même type de dégâts ne se cumulent pas. Par exemple, si une créature a une résistance au feu ainsi qu'une résistance à tous les dégâts non magiques, les dégâts non magiques de feu subis par la créature sont réduits de moitié et non de trois-quarts.

Soins

À moins qu'ils ne provoquent la mort, les dégâts ne sont pas permanents, et même la mort peut être vaincue à l'aide d'une magie puissante. Le repos peut restaurer des points de vie à une créature (voir L'aventure), et des méthodes magiques comme le sort ou les potions de *soins* peuvent soigner en un instant. Quand une créature reçoit des soins de tout type, les points de vie regagnés sont ajoutés au montant des points de vie actuels. Les points de vie d'une créature ne peuvent excéder ses points de vie maximums. Ainsi tout excès de points de vie soignés est perdu. Par exemple, un druide soigne 8 points de vie à un rôdeur. Si le rôdeur avait 14 points de vie actuels pour un maximum de 20, le rôdeur ne gagne que 6 points de vie et non 8. Une

créature morte ne peut pas regagner de points de vie tant qu'elle n'a pas été ramenée à la vie.

Tomber à 0 point de vie

Quand vous avez 0 point de vie, vous pouvez soit mourir directement, soit devenir inconscient.

Mort instantanée

D'énormes dégâts peuvent vous tuer instantanément. Quand des dégâts vous amènent à 0 point de vie, qu'il reste des points de dégâts et que ceux-ci sont supérieurs ou égaux à vos points de vie maximums, vous mourrez. Par exemple, un clerc avec un maximum de 12 points a 6 points de vie restants. S'il prend 18 points de dégâts d'une attaque, il n'a plus de points de vie, et comme les dégâts restants sont égaux à ses points de vie maximums, le clerc meurt.

Tomber inconscient

Si les dégâts vous amènent à 0 point de vie sans vous tuer, vous devenez inconscient (voir la condition). Cette inconscience se termine si vous regagnez des points de vie.

DÉCRIRE LES EFFETS DES DÉGÂTS

Le MD peut décrire la perte de points de vie de différentes manières. Quand votre total de point de vie est au-dessus de la moitié de votre maximum, vous ne montrez pas particulièrement de signe de blessure. Quand vous tombez en dessous de la moitié de votre total de point de vie, vous commencez à avoir des plaies comme des coupures ou des contusions. Une attaque qui réduit vos points de vie à 0 vous touche directement, infligeant une blessure profonde ou d'autres traumatismes, ou simplement vous met hors de combat.

Jet de sauvegarde contre la mort

Quand vous commencez votre tour avec 0 point de vie, vous devez faire un jet de sauvegarde spécial, appelé jet de sauvegarde contre la mort, pour déterminer si vous vous approchez de la mort ou si vous vous raccrochez à la vie. À la différence des autres jets de sauvegarde, celui-là n'est pas lié à vos caractéristiques. Vous êtes entre les mains du destin maintenant, et n'êtes aidé que par des sorts ou des capacités qui augmentent vos chances de réussir votre jet de sauvegarde.

Lancez un dé 20. Si le résultat est supérieur ou égal à 10, vous réussissez. Sinon vous ratez. Un succès ou un échec en lui-même ne change rien. Au troisième succès vous serez stabilisé (voir ci-dessous). Au troisième échec, vous mourrez. Les succès et les échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; notez tous les essais jusqu'à ce que vous ayez trois résultats identiques. Ces deux "compteurs" sont remis à 0 si vous gagnez des points de vie ou devenez stabilisé.

Résultat de 1 ou 20. Lorsque vous faites un jet de sauvegarde contre la mort et que vous obtenez un 1 au d20, le résultat compte comme deux échecs. Si vous obtenez un 20 au d20, vous regagnez 1 point de vie.

Dégâts à 0 point de vie. Si vous êtes touché par des dégâts alors que vous avez 0 point de vie, cela compte comme un échec au jet de sauvegarde contre la mort. Si les dégâts sont d'un coup critique, cela compte comme deux échecs. Si les dégâts sont égaux ou supérieurs à vos points de vie maximums, vous mourrez instantanément.

Stabiliser une créature

Le meilleur moyen de sauver une créature qui a 0 point de vie est de la soigner. Si cela n'est pas possible, la créature peut au moins être stabilisée afin de ne pas être tuée par un jet de sauvegarde contre la mort raté. Vous pouvez utiliser votre action pour administrer les premiers soins à une créature inconsciente et essayer de la stabiliser, ce qui requiert un jet de Sagesse (Médecine) DD 10. Une créature **stable** ne fait plus de jet de sauvegarde contre la mort, même si elle a 0 point de vie, mais elle reste inconsciente. La créature n'est plus stable si elle subit d'autres dégâts et doit alors recommencer à faire des jets de sauvegarde contre la mort. Une créature stable qui n'est pas soignée regagne un point de vie après 1d4 heures.

Les monstres et la mort

La plupart des MD font mourir un monstre dès lors qu'il est à 0 point de vie, plutôt que de le faire devenir inconscient et de lui faire faire des jets de sauvegarde. Les ennemis épiques et les PNJ spéciaux sont des exceptions communes ; le MD peut les faire devenir inconscients et suivre les mêmes règles que les personnages des joueurs.

Assommer une créature

Parfois un attaquant veut handicaper un ennemi plutôt que de le tuer. Quand un attaquant réduit les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque au corps à corps, l'attaquant peut la mettre KO. L'attaquant peut faire ce choix au moment d'appliquer les dégâts. La créature tombe alors inconsciente et stable.

Points de vie temporaires

Certains sorts et capacités spéciales confèrent des points de vie temporaires à une créature. Ces points de vie temporaires ne sont pas les points de vie courants ; ils représentent un tampon contre les dégâts, une réserve de points de vie qui vous protègent des blessures. Lorsque vous avez des points de vie temporaires et que vous subissez des dégâts, ces points temporaires sont perdus en premier, et tous les dégâts restants sont infligés à vos points de vie normaux. Par exemple, si vous avez 5 points de vie temporaires et que vous prenez 7 points de dégâts, vous perdez tous les points temporaires et deux de vos points de vie normaux.

Les points de vie temporaires étant séparés de vos points de vie normaux, ils peuvent être supérieurs à vos points de vie maximums. Un personnage peut donc être à ses points de vie maximums et avoir des points de vie temporaires. Les soins ne redonnent pas de points de vie temporaires, et ils ne peuvent pas se cumuler. Si vous avez déjà des points de vie temporaires et que vous en recevez de nouveaux, vous décidez si vous préférez garder ceux que vous avez ou si vous prenez les nouveaux. Par exemple, si un sort vous donne 12 points de vie temporaires et que vous en aviez déjà 10, vous pouvez en avoir soit 10, soit 12, mais pas 22.

Si vous avez 0 point de vie, recevoir des points de vie temporaires ne vous fait pas redevenir conscient ou stable. Ils peuvent toujours absorber les dégâts si vous êtes dans un de ces états, mais seul un vrai soin peut vous sauver. À moins qu’une aptitude ne vous en accorde pour une durée donnée, les points de vie temporaires persistent jusqu’à ce qu'ils soient réduits ou que vous terminiez un repos long.

Combat monté

Un chevalier qui charge sur un champ de bataille monté sur un cheval de combat, un magicien qui lance un sort depuis le dos d'un griffon ou un clerc qui traverse le ciel sur un pégase, ont des bonus de vitesse et de mobilité que seule une monture peut donner. Une créature volontaire qui est au moins une taille plus grande que vous et dont l'anatomie le permet, peut servir en tant que monture en suivant les règles qui suivent.

Monter et descendre de sa monture

Une fois par mouvement, vous pouvez monter ou descendre d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous. Cela représente un déplacement égal à la moitié de votre vitesse de déplacement. Par exemple, si vous avez une vitesse de 9 m, vous devez utiliser 4,50 mètres pour monter à cheval. De ce fait, vous ne pouvez pas le faire s'il vous reste moins de 4,50 mètres de mouvement ou si votre vitesse est de 0.

Si un effet déplace votre monture contre son gré pendant que vous la montez, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour ne pas tomber de votre monture et vous retrouver à terre dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle. Si vous subissez l'effet tomber à terre alors que vous êtes sur une monture, vous devez faire le même jet de sauvegarde. Si votre monture tombe à terre, vous pouvez utiliser votre réaction pour sauter durant sa chute et atterrir sur vos pieds. Sinon vous tombez à terre dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle.

Contrôler une monture

Quand vous êtes en selle, vous avez deux options. Vous pouvez soit contrôler votre monture, soit l'autoriser à faire ses propres actions. Les créatures intelligentes comme les dragons agissent indépendamment.

Vous pouvez contrôler votre créature uniquement si elle a été dressée pour accepter les cavaliers. Les chevaux, les ânes ou autres créatures similaires domestiquées ont déjà eu un dressage. L'initiative d'une monture contrôlée est la même que la vôtre quand vous la montez. Elle bouge comme vous la dirigez, et a droit seulement à trois actions : Courir, Se désengager et Esquiver. Une monture contrôlée peut bouger et agir durant le tour où vous la montez.

Une monture indépendante garde sa place dans l'ordre d'initiative. Être montée ne l'empêche pas d'agir et elle bouge et agit comme elle le souhaite. Elle peut fuir le combat, charger à l'attaque et dévorer un ennemi blessé, voire agir contre vos souhaits. Dans tous les cas, si la monture provoque une attaque d'opportunité pendant que vous la montez, l'attaquant peut vous cibler vous ou la monture.

Combat aquatique

Quand les aventuriers poursuivent des sahuagins jusqu'à dans leurs maisons sous l'eau, affrontent des requins dans une ancienne épave ou se trouvent dans une pièce de donjon inondée, ils doivent combattre dans un environnement hostile. Sous l'eau, les règles suivantes s'appliquent.

Quand elle réalise une **attaque au corps à corps avec une arme**, une créature qui n'a pas de vitesse de mouvement de nage (soit naturelle, soit magique) a un désavantage aux jets d'attaque, à moins que l'arme ne soit une dague, une javeline, une épée courte, une lance ou un trident. Une **attaque à distance avec une arme** rate automatiquement une cible qui est plus loin que la portée normale de l'arme. Même contre une cible dans la portée normale, le jet d'attaque a un désavantage, sauf si l'arme est une arbalète, un filet ou une arme qui est jetée comme la javeline (ce qui inclut la lance, le trident et les fléchettes).

Les créatures et objets qui sont complètement immergés ont une résistance aux dégâts de feu.

Magie

La magie imprègne le monde de D&D et apparaît le plus souvent sous la forme d'un sort. Ce chapitre fournit les règles de pour lancer des sorts. Les différentes classes de personnages ont des manières différentes pour apprendre et préparer leurs sorts, et les monstres utilisent les sorts d'une façon unique. Mais indépendamment de sa source, un sort répond aux règles suivantes.

Qu'est-ce qu'un sort ?

Un sort est un effet magique, discret, une mise en forme unique de l'énergie magique qui imprègne le multivers en une expression spécifique limitée. En lançant un sort, un personnage cueille prudemment un brin de magie brute et invisible qui imprègne le monde, le fixe en un motif particulier et le met dans un état de vibration spécifique, puis relâche le tout pour libérer l'effet désiré – tout ceci dans la plupart des cas en quelques secondes.

Les sorts peuvent être des outils polyvalents, des armes ou des barrières de protection. Ils peuvent infliger des dégâts ou les annuler, imposer ou supprimer des conditions, drainer de l'énergie ou rendre la vie aux morts. Des milliers de sorts ont été créés au cours de l'histoire du multivers, et beaucoup d'entre eux sont oubliés depuis longtemps. Certains sont peut-être encore écrits dans des livres de sorts effrités cachés dans d'anciennes ruines, ou piégés dans les esprits de divinités disparues. Ils pourraient aussi tout simplement être un jour réinventés par un personnage qui aurait accumulé suffisamment de puissance et de sagesse pour le faire.

Niveau de sort

Chaque sort possède un niveau qui va de 0 à 9. Le niveau d'un sort est un indicateur général de la puissance de celui-ci, de l'humble (mais toujours impressionnant) *projectile magique* du niveau 1 à l'impressionnant *arrêt du temps* du niveau 9. Les sorts mineurs sont des sorts simples mais puissants de niveau 0 que le lanceur de sorts peut utiliser presque par cœur. Plus le niveau d'un sort est élevé, plus le lanceur de sorts doit être d'un niveau élevé pour pouvoir le lancer.

Le niveau d'un lanceur de sorts et le niveau du personnage ne correspondent pas directement. Normalement, un personnage doit être au moins au niveau 17 pour pouvoir lancer un sort de niveau 9.

Sorts connus et préparés

Avant qu'un lanceur de sorts ne puisse utiliser un sort, il doit l'avoir fermement mémorisé dans son esprit, ou y avoir accès à l'aide d'un objet magique. Les membres de certaines classes ont une liste de sorts limités qu'ils connaissent et qui sont toujours mémorisés dans leur esprit. Il en est de même pour un grand nombre de monstres utilisant la magie. Les autres lanceurs de sorts, comme les clercs et les magiciens, doivent passer par le processus d'apprentissage des sorts. Ce processus varie en fonction des classes, comme détaillé dans leurs descriptions. Dans tous les cas, le nombre de sorts qu'un lanceur peut avoir mémorisé dans son esprit à un moment donné dépend du niveau du personnage.

Emplacement de sort

Indépendamment du nombre de sorts qu'un lanceur connait ou prépare, il ne peut lancer qu'un nombre limité de sorts avant de se reposer. La manipulation de la toile de la magie et la canalisation de son énergie en un sort sont physiquement et mentalement éprouvantes, et les sorts de hauts niveaux le sont encore plus. Ainsi, chaque classe qui lance des sorts possède une table qui indique pour chaque niveau de sorts combien d'emplacements le personnage peut utiliser en fonction de son propre niveau. Par exemple, le magicien Oumara de niveau 3 a accès à quatre sorts du niveau 1 et à deux sorts du niveau 2.

Quand un personnage lance un sort, il dépense un emplacement d'un niveau équivalent ou supérieur au niveau du sort, "remplissant" l'emplacement avec le sort. Vous pouvez imaginer qu'un emplacement de sort est comme une rainure d'une certaine taille - petite pour les sorts de niveau 1, et plus importante pour les sorts de niveaux supérieurs. Un sort de niveau 1 s'insère dans un emplacement de n'importe quelle taille, mais un sort de niveau 9 ne peut s'insérer que dans un emplacement de niveau 9. Alors, quand Oumara jette *projectile magique*, un sort de niveau 1, elle dépense un de ses quatre emplacements de niveau 1, ce qui lui en laisse trois de disponibles.

Un repos long restaure les emplacements de sorts dépensés (voir Repos). Certains personnages et monstres ont des capacités spéciales qui permettent de lancer des sorts sans utiliser d'emplacements de sorts.

Lancer un sort à un niveau supérieur

Quand un lanceur de sorts jette un sort à l'aide d'un emplacement de sort qui est d'un niveau supérieur à celui du sort, le sort adopte alors le niveau de l'emplacement pour le lancement. Par exemple, si Oumara lance *projectile magique* en utilisant l'un de ses emplacements de niveau 2, alors le *projectile magique* est de niveau 2. En effet, le sort s'étend pour remplir cet emplacement.

Certains sorts, tels *projectile magique* et *soins*, ont des effets plus puissants lorsque le sort est lancé à un niveau supérieur. Ceci est indiqué dans la description du sort.

Sorts mineurs

Un sort mineur est un sort qui peut être lancé à volonté, sans utiliser d'emplacement de sort, et sans avoir à être préparé à l'avance. Une pratique répétée a permis la mémorisation du sort dans l'esprit du lanceur, et a imprégné celui-ci de la magie nécessaire pour produire l'effet maintes fois. Un sort mineur est un sort de niveau 0.

Rituels

Certains sorts ont une étiquette spéciale : rituel. Un tel sort peut être lancé selon les règles normales de lancement de sort, ou comme un rituel. La version rituel d'un sort prend 10 minutes de plus que la normale pour être lancé mais ne consomme pas d'emplacement de sort. Cela signifie que la version rituel d'un sort ne peut être lancée à un niveau supérieur.

Pour lancer un rituel, un lanceur de sorts doit avoir la capacité pour le faire. Le clerc et le druide, par exemple, y ont accès. Le lanceur doit également avoir le sort préparé ou sur sa liste de sorts connus, à moins que la capacité de rituel du personnage ne spécifie le contraire, comme c'est le cas pour le magicien.

Incantation d'un sort

Quand un personnage lance un sort, les mêmes règles de base s'appliquent, indépendamment de la classe du personnage ou de l'effet du sort. Chaque description de sort commence par un bloc d'information, comprenant le nom du sort, le niveau, l'école de magie, le temps d'incantation, la portée, les composantes et la durée. Le reste du texte décrit les effets du sort.

Temps d'incantation

La plupart des sorts nécessitent une seule action pour être lancé, mais certains sorts nécessitent une action bonus, une réaction, ou beaucoup plus de temps.

Action bonus

Un sort jeté à l'aide d'une action bonus est particulièrement rapide. Vous devez utiliser une action bonus durant votre tour pour lancer le sort, à condition que vous ne l'ayez pas déjà prise durant ce tour. Vous ne pouvez pas lancer d'autre sort dans le même tour, à l'exception d'un sort mineur avec un temps d'incantation d'une action.

Réactions

Certains sorts peuvent être lancés en tant que réaction. Ces sorts prennent une fraction de seconde pour être invoqués et sont généralement employés en réponse à un événement. Si un sort peut être lancé en réaction, la description du sort indique précisément quand vous pouvez le faire.

Temps d'incantation plus long

Certains sorts (y compris les sorts lancés comme des rituels) nécessitent plus de temps pour être lancés : des minutes voire parfois des heures. Lorsque vous lancez un sort avec un temps d'incantation plus long qu'une action simple ou qu'une réaction, vous devez dépenser votre action à chaque tour pour lancer le sort, et vous devez également maintenir votre concentration pendant que cela (voir Concentration ci-dessous). Si votre concentration est brisée, le sort échoue, mais l'emplacement du sort n'est pas dépensé. Si vous voulez essayer à nouveau de lancer le sort, vous devez recommencer.

Portée

La cible d'un sort doit être dans la portée du sort. Par exemple, pour un sort comme *projectile magique*, la cible est une créature. Pour un sort comme *boule de feu*, la cible est un point dans l'espace ou la boule de feu explose. La plupart des sorts ont des portées exprimées en mètres. Certains sorts peuvent ne cibler qu'une créature (vous y compris) que vous devez toucher. D'autres sorts, comme le sort *bouclier*, n'affectent que vous. Ces sorts indiquent que la portée est personnelle.

Les sorts qui créent des effets en cônes ou en lignes et qui ont pour origine vous-même ont aussi une portée personnelle, indiquant que le point d'origine de l'effet du sort doit être vous (voir Aire d'effet plus bas).

Une fois qu'un sort est jeté, ses effets ne se limitent pas à sa portée, à moins que la description du sort n'indique le contraire.

PORT D'ARMURE

Lancer des sorts demande une forte concentration mentale et des gestes précis. Vous devez également maîtriser l'armure que vous portez afin de pouvoir lancer un sort. Autrement, vous êtes trop distrait et physiquement trop entravé par votre armure pour pouvoir lancer des sorts.

Composantes

Les composantes d'un sort sont les conditions physiques que vous devez respecter pour pouvoir le lancer. La description de chaque sort indique s'il nécessite des composantes verbales (V), somatiques (S) ou matérielles (M). Si vous ne pouvez pas fournir une ou plusieurs composantes d'un sort, vous êtes incapable de lancer le sort.

Verbales (V)

La plupart des sorts exigent de psalmodier des mots mystiques. Les mots en eux-mêmes ne sont pas la source de la puissance du sort ; c'est plutôt la combinaison particulière de sons avec un terrain et une résonance spécifique qui fixe les toiles de la magie en mouvement. Ainsi, un personnage qui est bâillonné ou est dans une zone de silence, comme celle créée par le sort *silence*, ne peut pas lancer un sort à composante verbale.

Somatiques (S)

Le lancement de sort à l'aide de gestes peut inclure une gesticulation forte ou un ensemble complexe de gestes. Si un sort nécessite une composante somatique, le lanceur doit pouvoir bouger librement au moins une main pour effectuer ces gestes.

Matérielles (M)

Le lancement de certains sorts nécessite des objets particuliers, spécifiés entre parenthèses dans le champ Composantes. Un personnage peut utiliser une **sacoche à composantes** ou un **focaliseur de sorts** (voir Équipement d'aventurier) à la place des composantes spécifiées pour un sort. Mais si un coût est indiqué pour une composante, un personnage doit impérativement avoir cette composante spécifique pour pouvoir lancer le sort.

Si la description d'un sort indique que la composante matérielle est consommée par le sort, le lanceur doit fournir cette composante chaque fois qu'il veut lancer ce sort. Un lanceur de sorts doit avoir une main libre pour accéder à ses composantes, mais cela peut être la même main qu'il utilise pour la composante somatique.

Durée

La durée d'un sort est la durée pendant laquelle le sort persiste. Une durée peut être exprimée en rounds, minutes, heures, voire années. Certains sorts précisent que leurs effets durent jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou détruit.

Instantanée

De nombreuses durées de sorts sont instantanées. Le sort endommage, guérit, crée ou modifie une créature ou un objet d'une manière qui ne peut être dissipée, car sa magie n'existe que pendant un court instant.

Concentration

Certains sorts vous obligent à maintenir une concentration afin de maintenir leur magie active. Si vous perdez la concentration, alors le sort se termine. Si un sort doit être maintenu par concentration, cela est indiqué dans le champ Durée, et le sort spécifie combien de temps vous pouvez vous concentrer sur lui. Vous pouvez mettre fin à une concentration à tout moment (aucune action n'est requise). Une activité normale, comme se déplacer ou attaquer, n'interfère pas avec la concentration. Les facteurs suivants peuvent par contre briser une concentration :

- **Lancer un autre sort qui nécessite de la concentration**. Vous perdez la concentration d'un sort si vous lancez un autre sort qui nécessite également de la concentration. Vous ne pouvez pas vous concentrer sur deux sorts en même temps.
- **Prendre des dégâts**. Chaque fois que vous subissez des dégâts alors que vous êtes concentré sur un sort, vous devez faire un jet de sauvegarde de Constitution pour maintenir votre concentration. Le DD est égal à 10 ou à la moitié des dégâts que vous subissez, si ce chiffre est supérieur. Si vous subissez des dégâts de plusieurs sources, comme d'une flèche et d'un souffle de dragon, vous devez faire un jet de sauvegarde séparé pour chaque source de dégât.
- **Être incapable d'agir ou mort**. Vous perdez automatiquement la concentration de votre sort si vous êtes incapable d'agir ou si vous êtes mort.

Le MD peut également décider que certains phénomènes environnementaux, comme une vague s'écrasant sur vous pendant que vous êtes sur un navire ballotté par la tempête, impliquent de réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour réussir à maintenir la concentration du sort.

Cibles

Un sort typique requiert que vous sélectionniez une ou plusieurs cibles qui seront affectées par la magie du sort. La description du sort vous indique si le sort cible des créatures, des objets, ou s'il cible un point ayant pour origine une zone d'effet (décrit ci-dessous). Mis à part si un sort a un effet perceptible, une créature peut ne pas savoir qu'elle a été ciblée par un sort. Un effet comme un éclair fissurant l'air est évident, mais un effet plus subtil comme une tentative de lecture de la pensée d'une créature va généralement passer inaperçu, sauf si le sort indique le contraire.

Une voie dégagée jusqu'à la cible

Pour cibler quelque chose, vous devez avoir un chemin clair jusqu'à l'objectif, ce qui signifie qu'il ne peut pas avoir un abri total. Si vous situez une zone d'effet en un point que vous ne pouvez pas voir et qu'une obstruction, comme un mur, se trouve entre vous et ce point, le point d'origine sera défini le plus près possible de l'obstruction.

Se cibler soi-même

Si un sort peut cibler une créature de votre choix, vous pouvez également vous choisir comme cible, à moins que le sort ne spécifie que ladite créature doit être hostile ou autre que vous. Si vous êtes dans la zone d'effet d'un sort que vous avez lancé, vous pouvez vous cibler vous-même.

Les écoles de magie

Les académies de magie regroupent les sorts en huit catégories appelées des écoles de magie. Les érudits, en particulier les magiciens, appliquent ces catégories à tous les sorts, car ils pensent que toutes les magies fonctionnent basiquement de la même manière, qu'elles soient le fruit d'une étude rigoureuse ou qu'elles soient accordées par une divinité. Les écoles de magie aident à décrire les sorts ; elles n'ont pas de règles propres, mais certaines règles s'appliquent aux écoles.

Les sorts d'**abjuration** sont en règle générale des sorts de protection, même si certains d'entre eux ont des utilisations agressives. Ils créent des barrières magiques, annulent des effets nocifs, endommagent les intrus, ou bannissent des créatures sur un autre plan d'existence.

Les sorts d'**invocation** touchent au transport d'objets et des créatures d'un endroit à un autre. Certains sorts invoquent des créatures ou des objets aux côtés du lanceur de sorts, alors que d'autres permettent au lanceur de sorts de se téléporter vers un autre lieu. Certaines invocations créent des objets ou des effets à partir de rien.

Les sorts de **divination** révèlent des informations, que ce soit sous la forme de secrets oubliés depuis longtemps, d'aperçus du futur, d'emplacements de choses cachées, de vérité derrière les illusions, ou de visions de personnes ou de lieux éloignés.

Les sorts d'**enchantement** affectent l'esprit des autres, en influençant ou en contrôlant leur comportement. Ces sorts peuvent faire en sorte que les ennemis perçoivent le lanceur de sorts comme un ami, forcer des créatures à prendre une action, ou même contrôler une autre créature comme une marionnette.

Les sorts d'**évocation** manipulent l'énergie magique jusqu'à produire l'effet désiré. Certaines évoquent des explosions de feu ou de foudre. D'autres canalisent l'énergie positive afin de guérir les blessures.

Les sorts d'**illusion** trompent les sens ou l'esprit des autres. Ils amènent les gens à percevoir des choses qui ne sont pas là, à manquer des choses qui sont là, à entendre des bruits fantômes, ou à se souvenir de choses qui n'ont jamais eu lieu. Certaines illusions créent des images fantômes que les créatures peuvent voir, mais les illusions les plus insidieuses sont les illusions qui implantent directement une image dans l'esprit d'une créature.

Les sorts de **nécromancie** manipulent les énergies de la vie et de la mort. Certains sorts peuvent accorder une réserve supplémentaire de force de vie, drainer l'énergie de la vie d'une autre créature, créer des morts-vivants, ou même ramener les morts à la vie. La création de morts-vivants grâce à l'utilisation de sorts de nécromancie comme *animation de mort*, n'est pas un acte de nature bonne, et seuls les lanceurs de sorts mauvais utilisent ces sorts fréquemment.

Les sorts de **transmutation** modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'un environnement. Ils peuvent transformer un ennemi en une créature inoffensive, améliorer la force d'un allié, faire qu'un objet puisse se déplacer sur commande du lanceur de sorts, ou augmenter les capacités innées de guérison d'une créature afin qu'elle puisse récupérer plus rapidement d'une blessure.

Aire d'effet

Un sort comme *main brûlante* ou *cône de froid* couvre une zone, ce qui permet d'affecter plusieurs créatures à la fois. La description d'un sort précise sa zone d'effet, qui est typiquement une des cinq formes suivantes : cône, cube,

cylindre, sphère ou ligne droite. Chaque zone d'effet a un **point d'origine**, un emplacement d'où l'énergie du sort émane. Les règles spécifient pour chaque forme comment est positionné son point d'origine. Typiquement, un point d'origine est un point dans l'espace, mais certains sorts ont une zone d'effet qui a pour origine une créature ou un objet.

L'effet d'un sort se développe en ligne droite depuis le point d'origine. Si aucune ligne droite non bloquée ne peut s'étendre du point d'origine vers un emplacement dans la zone d'effet, alors cet emplacement n'est pas compris dans la zone d'effet du sort. Pour bloquer l'une de ces lignes imaginaires, l'obstruction doit fournir un abri total (voir Combat).

Cône

Un cône s'étend dans la direction que vous choisissez à partir de son point d'origine. La largeur d'un cône en un point donné le long de sa longueur est égale à la distance de ce point depuis le point d'origine. La zone d'effet d'un cône précise sa longueur maximale. Le point d'origine d'un cône n'est pas compris dans la zone d'effet du cône, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Cube

Vous sélectionnez le point d'origine d'un cube, qui peut être n'importe où sur une face du cube. La taille du cube est exprimée par la longueur de chaque arête. Le point d'origine d'un cube n'est pas compris dans la zone d'effet du cube, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Cylindre

Le point d'origine d'un cylindre est le centre d'un rayon particulier du cercle, comme indiqué dans la description du sort. Le cercle doit être soit sur le sol, soit à hauteur de l'effet de sort. L'énergie dans un cylindre s'étend en ligne droite depuis le point d'origine vers le périmètre du cercle, formant la base du cylindre. L'effet du sort s'étend alors de la base ou depuis le haut, à une distance égale à la hauteur du cylindre. Le point d'origine d'un cylindre est inclus dans la zone d'effet du cylindre

Ligne

Une ligne s'étend depuis son point d'origine sur toute sa longueur et couvre une zone définie par sa largeur. Le point d'origine d'une ligne n'est pas compris dans la zone d'effet de la ligne, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Sphère

Vous sélectionnez le point d'origine d'une sphère, et la sphère s'étend vers l'extérieur depuis ce point. Le rayon de la sphère est exprimé en mètres et s'étend à partir de ce point. Le point d'origine d'une sphère est compris dans la zone d'effet de la sphère.

Jets de sauvegarde

De nombreux sorts précisent que la cible peut faire un jet de sauvegarde pour éviter tout ou partie des effets d'un sort. Le sort précise la caractéristique que la cible utilise pour réaliser son jet de sauvegarde, et ce qui se passe en cas d'échec ou de succès.

Le degré de difficultés pour résister à l'un de vos sorts est égal à 8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts + votre bonus de maîtrise + tout modificateur spécial.

Jets d'attaque

Certains sorts exigent que le lanceur lance un jet d'attaque afin de déterminer si la cible visée a été touchée par l'effet du sort. Votre bonus d'attaque pour un sort offensif est égal au modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts + votre bonus de maîtrise.

La plupart des sorts qui nécessitent un jet d'attaque impliquent des attaques à distance. Rappelez-vous que vous avez un désavantage aux jets d'attaque à distance si vous êtes à 1,50 mètre ou moins d'une créature hostile qui peut vous voir et qui n'est pas incapable d'agir (voir Combat).

LA TOILE DE LA MAGIE

Les mondes du multivers de D&D sont des lieux magiques. Toutes les existences sont imprégnées de pouvoir magique, et de l'énergie inexploitée se trouve dans chaque pierre, ruisseau, créature vivante, et même dans l'air lui-même. La magie brute est la substance de la création, la volonté muette et aveugle de l'existence, imprégnant chaque morceau de matière et présente dans chaque manifestation de l'énergie au sein du multivers.

Les mortels ne peuvent pas directement définir cette magie brute. Au lieu de cela, ils font usage d'une étoffe de magie, une sorte d'interface entre la volonté d'un lanceur de sorts et la substance de magie brute. Les lanceurs de sorts des Royaumes Oubliés appellent cela la Toile et reconnaissent son essence comme étant la déesse Mystra, mais les lanceurs de sorts ont diverses façons de nommer et de visualiser cette interface. De quelque façon que ce soit, sans la Toile, la magie brute est bloquée et inaccessible ; même l'archimage le plus puissant ne peut allumer une bougie sans la magie d'une zone où la Toile est inaccessible. Mais baigné dans la Toile, un lanceur de sorts peut façonner la foudre pour pourfendre ses ennemis, se transporter sur des centaines de miles en un clin d'œil, ou même repousser sa propre mort.

Toute la magie dépend de la Toile, mais chaque type de magie y accède de différentes manières. Les sorts des magiciens, sorciers, ensorceleurs et bardes sont communément appelés **magie des arcanes**. Ces sorts reposent sur une compréhension - apprise ou intuitive - du fonctionnement de la Toile. Le lanceur puise directement depuis les fils de la Toile pour créer l'effet désiré. Les chevaliers occultistes et les mystificateurs arcaniques utilisent également la magie des arcanes. Les sorts de clercs, druides, paladins et rôdeurs sont appelés **magie divine**. Ces lanceurs de sorts accèdent à la Toile par l'intermédiaire de la puissance divine – des dieux, les forces divines de la nature ou le poids sacré du serment d'un paladin.

À chaque fois qu'un effet magique est créé, les fils de la Toile s'entremêlent, se tordent, et se replient pour rendre l'effet possible. Lorsque des personnages utilisent des sorts de divination comme *détection de la magie* ou *identification*, ils entrevoient la Toile. Un sort comme *dissipation de la magie* aplanit la Toile. Un sort comme *zone d'antimagie* réorganise la Toile afin que la magie s'écoule tout autour, plutôt que par la zone affectée par le sort. Et dans les endroits où la Toile est endommagée ou déchirée, la magie fonctionne de façon imprévisible... voire pas du tout.

Effets magiques combinés

Les effets de différents sorts s'additionnent tant que leur durée se chevauchent, mais les effets d'un même sort lancé plusieurs fois ne se combinent pas. Au lieu de cela, le plus

puissant effet - comme le bonus le plus élevé par exemple – de ces sorts s'applique tant que leur durée se chevauchent.

Par exemple, si deux clercs lancent *bénédiction* sur la même cible, le personnage a le bénéfice seulement d'un des 2 sorts ; il ne peut pas lancer deux fois les dés de bonus.

Sorts


Ce chapitre décrit les sorts les plus courants des mondes de Dungeons & Dragons. En premier se trouvent les listes de sorts des lanceurs de sorts. Ensuite viennent les descriptions des sorts, présentés par ordre alphabétique.

Sorts de clerc

Sorts mineurs (niveau 0)
Flamme sacrée
Guide
Lumière
Réparation
Résistance
Stabilisation
Thaumaturgie

Niveau 1
Bénédiction
Blessure
Bouclier de la foi
Détection de la magie
Détection du Mal et du Bien
Éclair guidé
Imprécation
Injonction
Mot de guérison
Sanctuaire
Soins

Niveau 2
Aide
Apaisement des émotions
Arme spirituelle
Augure
Cécité/Surdité
Flamme éternelle
Immobilisation de personne
Prière de guérison
Protection d'autrui
Restauration partielle
Silence
Zone de vérité

Niveau 3
Animation des morts
Communication à distance
Communication avec les morts
Création de nourriture et d'eau
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
Fusion dans la pierre
Gardiens spirituels
Glyphe de garde
Lumière du jour
Marche sur l'onde
Mot de guérison de groupe
Protection contre une énergie
Réanimation
Signal d'espérance

Niveau 4
Contrôle de l'eau
Divination
Façonnage de la pierre
Gardien de la foi
Liberté de mouvement
Localisation de créature
Protection contre la mort

Niveau 5
Colonne de feu
Communion
Mythes et légendes
Nuée d'insectes
Rappel à la vie
Restauration suprême
Sanctification
Scrutation
Soins de groupe

Niveau 6
Barrière de lames
Festin des héros
Guérison suprême
Mise à mal
Orientation
Vision lucide

Niveau 7
Changement de plan
Forme éthérée
Parole divine
Régénération
Résurrection
Tempête de feu

Niveau 8
Aura sacrée
Contrôle du climat
Tremblement de terre
Zone d'antimagie

Niveau 9
Guérison suprême de groupe
Portail
Projection astrale
Résurrection suprême

Sorts de magicien

Sorts mineurs (niveau 0)
Amitié fugace
Aspersion d'acide
Contact glacial
Décharge électrique
Illusion mineure
Lumière
Lumières dansantes
Manipulation à distance
Message
Prestidigitation
Protection contre les armes
Rayon de givre
Réparation
Trait de feu
Vaporisation de poison

Niveau 1
Alarme
Armure de mage
Bouclier
Charme-personne
Compréhension des langues
Couleurs dansantes
Déguisement
Détection de la magie
Éclair de sorcière
Feuille morte
Grand pas
Identification
Image silencieuse
Mains brûlantes
Nappe de brouillard
Onde de choc
Orbe chromatique
Projectile magique
Retraite expéditive
Saut
Simulacre de vie
Sommeil

Niveau 2
Agrandissement/Rapetissement
Arme magique
Bouche magique
Bourrasque
Cécité/Surdité
Déblocage
Détection de l'invisibilité
Détection de pensées
Flamme éternelle
Flèche acide de Melf
Flou
Force fantasmagorique
Foulée brumeuse
Fracassement
Image miroir
Immobilisation de personne
Invisibilité
Lévitation
Modification d'apparence
Nuée de dagues
Pattes d'araignée

Rayon ardent
Sphère de feu
Suggestion
Ténèbres
Toile d'araignée
Verrou magique

Niveau 3
Animation des morts
Boule de feu
Communication à distance
Contresort
Délivrance des malédictions
Dissipation de la magie
Don des langues
Éclair
État gazeux
Giboulée
Glyphe de garde
Image accomplie
Lenteur
Lueurs hypnotiques
Nuage puant
Protection contre une énergie
Rapidité
Respiration aquatique
Terreur
Toucher du vampire
Vol

Niveau 4
Assassin imaginaire
Bouclier de feu
Confusion
Contrôle de l'eau
Façonnage de la pierre
Flétrissement
Invisibilité suprême
Localisation de créature
Métamorphose
Mur de feu
Œil magique
Peau de pierre
Porte dimensionnelle
Tempête de grêle
Tentacules noirs d'Evard

Niveau 5
Animation d'objets
Brume mortelle
Cône de froid
Création
Domination
Double illusoire
Faux-semblant
Immobilisation de monstre
Invocation d'élémentaire
Mur de pierre
Mythes et légendes
Passe-muraille
Scrutation
Songe
Télékinésie

Niveau 6
Chaîne d'éclair
Danse irrésistible d'Otto
Désintégration
Globe d'invulnérabilité
Suggestion de groupe
Terraformage
Urne magique
Vision lucide

Niveau 7
Boule de feu à retardement
Changement de plan
Doigt de mort
Épée de Mordenkainen
Forme éthérée
Téléportation

Niveau 8
Contrôle du climat
Dédale
Domination universelle
Explosion de lumière
Mot de pouvoir d'étourdissement
Zone d'antimagie

Niveau 9
Arrêt du temps
Emprisonnement
Mot de pouvoir de mort
Nuée de météores
Portail
Prémonition
Projection astrale

Description des sorts

Les sorts sont présentés par ordre alphabétique.

AGRANDISSEMENT/RAPETISSEMENT

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Vous agrandissez ou réduisez en taille une créature ou un objet que vous pouvez voir et qui est à portée pour la durée du sort. Choisissez une créature ou un objet qui n'est pas porté ou transporté. Si la cible n'est pas consentante, elle peut effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de succès, le sort n'a aucun effet. Si la cible est une créature, toutes les choses qu'elle porte et transporte changent de taille avec elle. Tout objet lâché par la créature affectée reprend sa taille normale.

Agrandissement. La cible double dans toutes les dimensions, et son poids est multiplié par huit. Cela augmente sa taille d'une catégorie, de M à G par exemple. S'il n'y a pas assez de place dans la pièce pour que la cible double de taille, la créature ou l'objet atteint la taille maximale possible dans l'espace disponible. Jusqu'à la fin du sort, la cible a aussi l'avantage à ses jets de Force et ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible grandissent également. Tant que ces armes sont agrandies, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts supplémentaires.

Rapetissement. La taille de la cible est diminuée de moitié dans toutes les dimensions, et son poids est divisé par huit. Cette réduction diminue sa taille d'une catégorie, de M à P par exemple. Jusqu'à la fin du sort, la cible a un désavantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible rapetissent aussi. Tant que ces armes sont réduites, les attaques de la cible occasionnent 1d4 dégâts en moins (minimum 1 point de dégât).

AIDE

niveau 2 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit bout de vêtement blanc)
Durée : 8 heures

Votre sort emplit vos alliés de robustesse et de résolution. Choisissez jusqu'à trois créatures à portée. Les points de vie maximums et les points de vie actuels de chaque cible augmentent de 5 pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les points de vie de l'une des cibles augmentent de 5 par niveau d'emplacement au-dessus du deuxième.

ALARME

niveau 1 - abjuration (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une petite clochette et un morceau de fil d'argent fin)
Durée : 8 heures

Vous mettez en place une alarme contre les intrusions indésirables. Choisissez une porte, une fenêtre, ou une zone à portée qui ne dépasse pas un cube de 6 mètres d'arête. Jusqu'à la fin du sort, une alarme vous alerte lorsqu'une créature taille TP ou supérieure touche ou pénètre la zone surveillée. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures qui ne déclencheront pas l'alarme. Vous pouvez également choisir si l'alarme est audible ou juste mentale.

Une alarme mentale vous alerte avec une sonnerie dans votre esprit à condition que vous soyez à 1,6 km maximum de la zone surveillée. Cette sonnerie vous réveille si vous êtes endormi. Une alarme audible produit le son d'une clochette à main, pendant 10 secondes, pouvant être entendue à 18 mètres.

AMITIÉ ANIMALE

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)
Durée : 24 heures

Ce sort vous permet de persuader une bête que vous ne lui voulez aucun mal. Choisissez une bête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Elle doit vous voir et vous entendre. Si l'Intelligence de la bête est de 4 ou plus, le sort échoue. Autrement, la bête doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez charmer une bête supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

AMITIÉ FUGACE

niveau 0 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S, M (une petite quantité de maquillage appliquée sur le visage durant l'incantation)
Durée : concentration, 1 minute.

Pour la durée du sort, vous avez l'avantage à tous vos jets de Charisme effectués contre une créature de votre choix qui n'a pas une attitude hostile envers vous. Lorsque le sort prend fin, la créature réalise que vous avez utilisé la magie pour l'influencer et devient hostile à votre égard. Une créature plutôt violente risque de vous attaquer. D'autres créatures peuvent vous demander de l'argent ou un service (à la discrétion du MD), cela dépend de la nature de l'échange que vous avez eu avec la créature.

ANIMATION D'OBJETS

niveau 5 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Les objets prennent vie à votre demande. Choisissez jusqu'à dix objets non magiques dans la portée du sort qui ne sont pas portés ou transportés. Les cibles de taille M compte pour deux objets, ceux de taille G comptent pour quatre et les objets de taille TG comptent pour huit. Vous

ne pouvez pas animer un objet plus grand que la taille TG. Chaque cible anime et devient une créature sous votre contrôle jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de vie. Comme action bonus, vous pouvez commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 150 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action que prend la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un couloir. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée.

Taille	PV	CA	Attaque	For	Dex
TP	20	18	+8 au toucher, dégâts 1d4 + 4	4	18
P	25	16	+6 au toucher, dégâts 1d8 + 2	6	14
M	40	13	+5 au toucher, dégâts 2d6 + 1	10	12
G	50	10	+6 au toucher, dégâts 2d10 + 2	14	10
TG	80	10	+8 au toucher, dégâts 2d12 + 4	18	6

Un objet animé est une créature artificielle avec une CA, des points de vie, des attaques, une Force et une Dextérité déterminés par sa taille. Elle possède 10 en Constitution, 3 en Intelligence et en Sagesse, et 1 en Charisme. Sa vitesse est de 9 mètres, ou bien si l'objet est dépourvu de jambes ou d'autres appendices équivalents pouvant servir à son déplacement il possède alors une vitesse de vol de 9 mètres qui lui permet aussi de faire du sur-place. Si l'objet est solidement attaché à une surface ou à un objet plus gros, telle une chaîne ancrée dans un mur, sa vitesse est de 0. L'objet est doté de la vision aveugle sur un rayon de 9 mètres et il est aveuglé au-delà de cette distance. Lorsque l'objet animé est réduit à 0 point de vie, il reprend sa forme originale et l'excédent de dégâts est infligé à l'objet inanimé.

Si vous ordonnez à un objet d'attaquer, il peut faire une simple attaque au corps à corps contre une créature à 1,50 mètre ou moins de celui-ci. Il fait une attaque de coup avec un bonus d'attaque et des dégâts contondants déterminés par sa taille. Le MD peut décréter qu'un objet spécifique peut infliger des dégâts tranchants ou perforants, selon la forme dudit objet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez animer deux objets supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

ANIMATION DES MORTS

niveau 3 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang, un morceau de chair et une pincée de poussière d'os)
Durée : instantanée

Ce sort crée un serviteur mort-vivant. Choisissez un tas d'ossements ou le cadavre d'un humanoïde de taille Moyenne ou Petite dans la portée du sort. Votre sort insuffle un semblant de vie à la cible pour la relever en tant que créature morte-vivante. La cible devient un squelette si vous avez choisi des ossements, ou un zombi si vous avez choisi un cadavre (le MD possède les caractéristiques de la créature en question).

À chacun de vos tours, vous pouvez utiliser une action bonus pour commander mentalement les créatures que vous avez animées avec ce sort si elles sont à 18 mètres ou moins de vous. Si vous contrôlez plusieurs créatures, vous commandez simultanément autant de créatures que vous le souhaitez en donnant le même ordre à chacune d'elles. Vous décidez de l'action prise par la créature et du mouvement qu'elle fait. Vous pouvez aussi émettre une consigne générale, comme monter la garde devant une pièce ou dans un corridor. Si vous vous abstenez de commander, la créature se défend contre les attaques d'autres créatures. Une fois qu'un ordre est donné, la créature s'exécute jusqu'à ce que la tâche soit complétée. La créature est sous votre contrôle pour une période de 24 heures, à la fin de quoi elle cesse d'obéir à votre commandement. Pour maintenir le contrôle de la créature pour 24 heures supplémentaires, vous devez incanter ce sort sur la créature avant la fin de la période actuelle de 24 heures. L'usage de ce sort réaffirme votre contrôle sur 4 créatures ou moins animées par ce sort, plutôt que d'en animer une nouvelle.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, vous animez ou réaffirmez votre contrôle sur deux créatures mortes-vivantes additionnelles pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Chaque créature doit provenir d'un cadavre ou d'un tas d'ossements différent.

ANTIDÉTECTION

niveau 3 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 25 po saupoudrée sur la cible, que le sort consomme)
Durée : 8 heures

Pour la durée du sort, vous cachez une cible que vous touchez de la divination magique. La cible peut être une créature consentante, un endroit ou un objet ne faisant pas plus de 3 mètres dans toutes les dimensions. La cible ne peut pas être ciblée par quelque divination magique que ce soit ou perçue grâce à des objets de détection magique.

APAISEMENT DES ÉMOTIONS

niveau 2 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de supprimer les émotions fortes dans un groupe de personnes. Chaque humanoïde dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme sans quoi il subit l'un des deux effets suivants. La créature peut choisir de rater volontairement son jet de sauvegarde. Soit vous pouvez supprimer tous les effets de charme ou de terreur qui affectent la cible. Lorsque ce sort prend fin, les effets supprimés reviennent, en présumant que leur durée n'a pas expiré entre temps.

Soit vous pouvez rendre une cible indifférente à des créatures envers qui elle montre des signes d'hostilité.

Cette indifférence prend fin lorsque la cible est attaquée ou blessée par un sort ou lorsqu'elle est témoin d'une attaque envers un de ses alliés. Lorsque le sort prend fin, la créature redevient hostile, à moins que le MD en décide autrement.

APPEL DE LA FOUDRE

niveau 3 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un nuage d'orage prend la forme d'un cylindre de 3 mètres de hauteur et d'un rayon de 18 mètres centré sur un point visible à 30 mètres au-dessus de vous. Le sort échoue si vous ne pouvez voir un point en l'air là où le nuage devrait apparaître (par exemple, si vous vous trouvez dans une pièce trop petite pour accueillir le nuage). Lorsque vous incantez le sort, choisissez un point visible dans la portée du sort. Un éclair jaillit du nuage jusqu'au point choisi. Chaque créature à 1,50 mètre ou moins de ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d10 dégâts de foudre. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. À chacun de vos tours, jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action pour appeler la foudre de cette manière, en ciblant le même point ou un nouveau. Si vous êtes en extérieur et dans des conditions orageuses lors de l'incantation de ce sort, le sort vous permet de contrôler l'orage plutôt que d'en créer un nouveau. Dans ces conditions, les dégâts du sort augmentent de 1d10.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

ARME MAGIQUE

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une arme non magique. Jusqu'à la fin du sort, l'arme est considérée comme étant une arme magique avec un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le bonus augmente à +2. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le bonus augmente à +3.

ARME SPIRITUELLE

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Vous créez une arme spectrale qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous incantiez ce sort à nouveau. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez faire une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme. Une attaque réussie inflige des dégâts de force équivalents à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. En tant qu'action bonus lors de votre tour, vous pouvez déplacer l'arme jusqu'à 6 mètres et réitérer l'attaque contre une créature à 1,50 mètre ou moins de l'arme. L'arme peut prendre la forme de votre choix. Les prêtres d'une divinité associée à une arme particulière (tel que Saint-Cuthbert connu pour sa masse d'arme ou Thor pour son marteau) peuvent faire en sorte que l'effet du sort prenne la forme de l'arme en question.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement pair supérieur au niveau 2.

ARMURE D'AGATHYS

niveau 1 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une coupe d'eau)
Durée : 1 heure

Une force magique protectrice vous entoure, se manifestant sous la forme d'un givre spectral vous couvrant vous et votre équipement. Vous obtenez 5 points de vie temporaires pour la durée du sort. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps alors que vous avez ces points de vie temporaires, la créature subit 5 dégâts de froid.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie temporaires et les dégâts de froid augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

ARMURE DE MAGE

niveau 1 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : V, S, M (un morceau de cuir tanné)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature volontaire qui ne porte pas d'armure, et une force magique de protection l'englobe jusqu'à ce que le sort prenne fin. La CA de la cible passe à 13 + son modificateur de Dextérité. Le sort prend fin si la cible enfile une armure ou si vous prenez une action pour interrompre le sort.

ARRÊT DU TEMPS

niveau 9 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous arrêtez brièvement l'écoulement du temps pour tout le monde, sauf pour vous-même. Le temps ne s'écoule pas pour les autres créatures, tandis que vous profitez de 1d4 + 1 tours au cours desquels vous pouvez utiliser à votre guise les actions et mouvements qui vous sont dus normalement. Ce sort prend fin si l'une des actions que vous utilisez lors de cette période, ou l'un des effets que vous créez au cours de cette période, affecte une créature autre que vous ou un objet étant porté par quelqu'un d'autre que vous. De plus, le sort prend fin si vous vous déplacez à plus de 300 mètres d'où vous l'avez lancé.

ASPERSION D'ACIDE

niveau 0 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous propulsez une bulle d'acide. Choisissez une ou deux créatures, lesquelles sont à 1,50 mètre ou moins l'une de l'autre, dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 1d6 dégâts d'acide.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

ASSASSIN IMAGINAIRE

niveau 4 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous exploitez les cauchemars d'une créature à portée que vous pouvez voir et créez une manifestation illusoire de ses plus grandes peurs, visible uniquement de cette créature. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle l'échoue, la cible est effrayée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu avant que le sort ne prenne fin, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 4d10 dégâts psychiques. En cas de réussite, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

AUGURE

niveau 2 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (jeu de bâtonnets ou d'osselets spécialement inscrits valant au moins 25 po)
Durée : instantanée

Que ce soit en jetant des bâtonnets incrustés de gemmes ou des osselets de dragon, en retournant des cartes ornées ou en usant d'autres outils divinatoires, vous recevez un présage de la part d'une entité surnaturelle à propos du résultat des actions que vous planifiez d'entreprendre au cours des 30 prochaines minutes. Le MD choisit de répondre à l'aide des présages suivants :

- Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- Péril : l'action aura des répercussions néfastes.
- Péril et fortune : les deux sont possibles.
- Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de recevoir une réponse aléatoire, et ce, à chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

AURA SACRÉE

niveau 8 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré. Le reliquaire doit valoir au moins 1000 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une lumière divine émane de vous pour former une douce radiation dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Les créatures de votre choix dans ce rayon au moment d'incanter émettent une faible lumière sur un rayon de 1,50 mètre et bénéficient de l'avantage sur tous les jets de sauvegarde. Les autres créatures ont un désavantage sur leurs jets d'attaque contre les créatures touchées par le sort. De plus, lorsqu'un fiélon ou un mort-vivant frappent une créature touchée par le sort avec une attaque au corps à corps, l'aura s'illumine d'une lumière vive. L'attaquant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi il est aveuglé jusqu'à la fin du sort.

BARRIÈRE DE LAMES

niveau 6 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez un mur de lames acérées et tourbillonnantes, faites d'énergie magique. Le mur apparait dans la portée du sort et il persiste pour sa durée. Vous pouvez modeler un mur rectiligne mesurant jusqu'à 30 mètres de long, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur, ou un mur circulaire mesurant jusqu'à 18 mètres de diamètre, 6 mètres de haut et 1,50 mètre d'épaisseur. Le mur confère les trois-quarts d'un abri aux créatures situées derrière, et l'espace occupé par le mur est un terrain difficile. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du mur pour la première fois de son tour ou lorsqu'elle débute son tour dans la zone, la créature doit réussir un jet de sauvegarde Dextérité sans quoi elle subit 6d10 dégâts tranchants. Si elle réussit, les dégâts sont diminués de moitié.

BÉNÉDICTION

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous bénissez jusqu'à trois créatures de votre choix, dans la portée du sort. À chaque fois qu'une cible fait un jet d'attaque ou de sauvegarde avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat au jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

BLESSURE

niveau 1 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Faites une attaque au corps à corps avec un sort contre une créature que vous pouvez toucher. En cas de réussite, la cible prend 3d10 dégâts nécrotiques.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 2 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d10 par niveau d'emplacement au-dessus du premier.

BOUCHE MAGIQUE

niveau 2 - illusion (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un rayon de miel et de la poussière de jade valant au moins 10 po, que le sort consomme)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Vous implantez un message dans un objet dans la portée du sort. Le message est verbalisé lorsque les conditions de déclenchement sont remplies. Choisissez un objet que vous voyez et qui n'est pas porté ou transporté par une autre créature. Ensuite, prononcez le message, qui ne doit pas dépasser 25 mots mais dont l'écoute peut prendre jusqu'à 10 minutes. Finalement, établissez les circonstances qui déclencheront le sort pour livrer votre message. Lorsque ces circonstances sont réunies, une bouche magique apparaît sur l'objet et elle articule le message en imitant votre voix, sur le même ton employé lors de l'implantation du message. Si l'objet choisi possède une bouche ou quelque chose qui s'en approche, comme la bouche d'une statue, la bouche magique s'animera à cet endroit, donnant l'illusion que les mots proviennent de la bouche de l'objet.

Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez décider que le sort prend fin une fois que le message est livré ou qu'il peut persister et répéter son message à chaque fois que les circonstances se produisent. Les conditions de déclenchement peuvent être aussi génériques ou aussi précises que vous le souhaitez. Cependant, elles doivent être basées sur des critères visuels ou audibles perceptibles à moins de 9 mètres de l'objet. Par exemple, vous pouvez commander à la bouche de parler lorsqu'une créature quelconque s'approche à moins de 9 mètres de l'objet ou lorsqu'on sonne une clochette d'argent à moins de 9 mètres.

BOUCLIER

niveau 1 - abjuration
Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous êtes touché par une attaque ou ciblé par le sort *projectile magique*
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Une barrière invisible de force magique apparaît et vous protège. Jusqu'au début de votre prochain tour, vous obtenez un bonus de +5 à votre CA, y compris contre l'attaque qui a déclenché le sort, et vous ne prenez aucun dégât par le sort *projectile magique*.

BOUCLIER DE FEU

niveau 4 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un peu de phosphore ou une luciole)
Durée : 10 minutes

De fines et vaporeuses flammes cernent votre corps pour la durée du sort, irradiant une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible à trois mètres supplémentaires. Vous pouvez mettre fin au sort en utilisant une action pour le faire disparaitre. Les flammes forment autour de vous un bouclier de chaleur ou de froid, à votre choix. Le bouclier de chaleur vous confère une résistance aux dégâts de froid et celui de froid une résistance aux dégâts de feu. De plus, si une créature située à 1,50 mètre ou moins de vous vous touche avec une attaque au corps à corps, des flammes jaillissent du bouclier. L'attaquant subit alors 2d8 dégâts de feu ou de froid, selon le modèle choisi.

BOUCLIER DE LA FOI

niveau 1 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un bout de texte saint écrit sur un petit parchemin)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un champ scintillant apparaît et entoure une créature de votre choix dans la portée du sort, lui accordant un bonus de +2 à la CA pour la durée du sort.

BOULE DE FEU

niveau 3 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du souffre)
Durée : instantanée

Une éclatante traînée lumineuse est émise de la pointe de votre doigt vers un point de votre choix dans la portée du sort, puis s'amplifie dans un rugissement grave jusqu'à éclater en flammes. Toutes les créatures situées dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi chacune d'elles subit 8d6 dégâts de feu. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Le feu contourne les coins. Il enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

BOULE DE FEU À RETARDEMENT

niveau 7 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une toute petite boule de guano de chauve-souris et du souffre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon de lumière jaune est émis de la pointe de votre doigt, puis se condense sur un point dans la portée du sort

pour prendre la forme d'une bille luisante pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, soit parce que votre concentration est interrompue, soit parce que vous décidez de le terminer, la bille s'amplifie dans un rugissement grave jusqu'à éclater en flammes qui s'étendent et contournent les coins. Chaque créature dans une sphère de 6 mètres de rayon et centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit la somme cumulée des dégâts. Si elle réussit, les dégâts subis sont réduits de moitié. Les dégâts de base sont 12d6. Si à la fin de votre tour de jeu la bille n'a pas encore explosé, les dégâts augmentent de 1d6.

Si la bille luisante est touchée avant la fin du sort, la créature qui la touche doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi le sort prend fin, déclenchant l'éruption de la bille en flammes. Si elle réussit, la créature peut lancer la bille jusqu'à 12 mètres. Lorsqu'elle atteint une créature ou un objet solide, le sort prend fin et la bille explose. Le feu endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou plus, les dégâts de base augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 7.

BOURRASQUE

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (ligne de 18 m)
Composantes : V, S, M (une semence de légume)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un corridor de vent long de 18 mètres et large de 3 mètres souffle de votre position vers une direction de votre choix, pour la durée du sort. Chaque créature qui débute son tour dans le corridor doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est poussée de 4,50 mètres dans l'axe du corridor. Toute créature dans le corridor doit consommer 2 mètres de mouvement pour chaque mètre parcouru lorsqu'elle se rapproche de vous. La bourrasque disperse les gaz et la vapeur, et elle éteint les chandelles, les torches et les autres flammes exposées dans la zone. Elle fait vaciller les flammes protégées, comme celle d'une lanterne, qui ont alors 50% de chance de s'éteindre. Lors d'une action bonus à chacun de vos tours avant que le sort prenne fin, vous pouvez changer la direction du corridor de vent.

BRUME MORTELLE

niveau 5 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une sphère de 9 mètres de rayon remplie d'un brouillard toxique verdâtre, centré sur un point dans la portée du sort. Le brouillard contourne les coins. Il persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse, mettant ainsi fin au sort. La visibilité de la zone est nulle. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou lorsqu'elle y débute son tour, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi elle subit 5d8 dégâts de poison. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Les créatures sont affectées même si elles retiennent leur souffle ou si elles n'ont pas besoin de respirer. Le brouillard s'éloigne de vous au début de votre tour, au rythme de 3 mètres par tour. Il roule sur la surface du sol. La vapeur toxique étant plus lourde que l'air, elle descend dans les creux du relief et elle s'infiltre dans les ouvertures.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

CÉCITÉ/SURDITÉ

niveau 2 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : 1 minute

Vous pouvez aveugler ou assourdir un ennemi. Choisissez une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle est soit aveuglée, soit assourdie (selon votre choix) pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas de réussite, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

CHAÎNE D'ÉCLAIR

niveau 6 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (quelques poils ; un morceau d'ambre, de verre ou un bâtonnet de cristal ; et 3 épingles en argent)
Durée : instantanée

Vous créez un trait électrifié qui s'arque à partir d'une cible de votre choix que vous pouvez voir et à portée. Trois traits s'élancent de la cible pour se diriger vers trois autres cibles. Chaque une d'entre elles doit être à 9 mètres ou moins de la première cible. La cible peut être une créature ou un objet et ne peut être ciblée que par un seul des traits. Toute cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. La cible prend 10d8 de dégât de foudre si le jet est raté, ou la moitié s'il est réussi.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort avec un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, un trait additionnel s'élance de la première cible vers une autre cible pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

CHANGEMENT DE PLAN

niveau 7 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une petite baguette fourchue en métal d'une valeur minimum de 250 po, affiliée à un plan d'existence particulier)
Durée : instantanée

Vous et jusqu'à 8 créatures consentantes qui vous tenez par les mains en formant un cercle, êtes transportés dans un plan d'existence différent. Vous pouvez spécifier une destination en termes généraux, comme la Cité d'Airain dans le plan élémentaire du feu ou le palace de Dispater au

deuxième niveau des Neuf enfers, et vous apparaissez dans, ou à proximité de votre destination. Si vous essayez d'atteindre la Cité d'Airain par exemple, vous pourriez arriver dans la rue du Métal, devant ses Portes de cendres, ou regardant la cité depuis l'autre côté de la Mer de feu, à la discrétion du MD. Il y a une alternative à l'aléa, si vous connaissez le sceau et la séquence d'un cercle de téléportation d'un autre plan d'existence, ce sort vous transporte jusqu'à ce cercle de téléportation. Si le cercle de téléportation est trop petit pour contenir toutes les créatures que vous transportez, elles apparaissent dans l'espace inoccupé le plus proche du cercle.

Vous pouvez utiliser ce sort pour bannir une créature non consentante dans un autre plan. Choisissez une créature à portée et faites un jet d'attaque de sort au corps à corps contre elle. Si vous la touchez, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, elle est transportée à un endroit aléatoire du plan d'existence que vous avez visé. Une créature transportée de la sorte devra trouver elle-même un moyen de revenir dans votre plan d'existence.

CHARME-PERSONNE

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous pouvez tenter de charmer un humanoïde que vous pouvez voir à portée. Ce dernier doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec l'avantage à son jet si vous ou vos compagnons le combattez. En cas d'échec, vous le charmez jusqu'à la fin de la durée du sort ou jusqu'à ce que vous ou vos compagnons cherchiez à lui nuire. La créature charmée vous considère comme un bon ami. Quand le sort prend fin, la créature sait que vous l'avez charmée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1. Les créatures doivent se trouver à 9 mètres maximum les unes des autres lorsque vous les ciblez.

COLONNE DE FEU

niveau 5 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une pincée de soufre)
Durée : instantanée

Une colonne verticale de feu divin dévale des cieux vers un endroit que vous spécifiez dans la portée du sort. Chaque créature située dans un cylindre de 3 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point spécifié doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 4d6 dégâts de feu et 4d6 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts de feu ou les dégâts radiants (selon votre choix) sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

COMMUNICATION À DISTANCE

niveau 3 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : illimitée
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous faites parvenir un court message de 25 mots ou moins à une créature avec laquelle vous êtes familier. La créature entend le message dans son esprit. Elle vous reconnaît en tant qu'émetteur si elle vous connaît. Et elle peut répondre immédiatement, de la même manière. Le sort permet aux créatures ayant au moins 1 en Intelligence de comprendre le sens du message. Vous pouvez envoyer le message sans égard à la distance, voire sur d'autres plans d'existence. Si la cible est sur un plan différent du vôtre, le message a 5 % de chance de ne pas arriver au destinataire.

COMMUNICATION AVEC LES MORTS

niveau 3 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle)
Durée : 10 minutes

Vous accordez un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre de votre choix dans la portée du sort, ce qui lui permet de répondre aux questions que vous lui posez. Le cadavre doit encore avoir une bouche et ne peut pas être un mort-vivant. Le sort échoue si le cadavre a été la cible de ce sort durant les 10 derniers jours.

Jusqu'à ce que le sort se termine, vous pouvez poser cinq questions au cadavre. Le cadavre ne connaît que ce qu'il savait durant son vivant, y compris les langues. Les réponses sont généralement brèves, énigmatiques ou répétitives, et le cadavre n'est pas obligé de donner une réponse honnête si vous lui êtes hostile ou s'il vous reconnaît comme étant un ennemi. Ce sort ne permet pas le retour de l'âme de la créature à son corps ; il ne fait qu'animer son esprit. Ainsi, le défunt ne peut pas apprendre de nouvelles informations, ne comprend pas tout ce qui s'est passé depuis son trépas et ne peut pas spéculer sur les événements futurs.

COMMUNION

niveau 5 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une fiole d'eau bénite ou maudite)
Durée : 1 minute

Vous entrez en contact avec votre dieu ou un intermédiaire divin et vous posez jusqu'à trois questions qui peuvent être répondues par oui ou par non. Vous devez poser vos questions avant la fin du sort. Vous recevez une réponse correcte à chaque question. Les entités divines ne pas nécessairement omniscientes. Vous pouvez donc recevoir une réponse "incertaine" si la question concerne un sujet qui est hors du domaine de connaissance de la divinité. Dans le cas où une réponse monosyllabique s'avérerait déroutante ou opposée aux intérêts de la divinité, le MD peut faire une courte phrase en guise de réponse.

Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25

pourcent de ne recevoir aucune réponse et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

COMPRÉHENSION ANIMALE

niveau 1 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous gagnez la capacité de comprendre et de communiquer verbalement (ou oralement) avec des bêtes pour la durée du sort. Les connaissances et la compréhension de nombreuses bêtes sont limitées par leur intelligence, mais au minimum, elles peuvent vous communiquer des informations sur les alentours et les bêtes à proximité, incluant tout ce qu'elles peuvent percevoir ou ont perçu au cours des derniers jours. Vous devriez être capable de convaincre une bête de vous rendre un petit service, à la discrétion du MD.

COMPRÉHENSION DES LANGUES

niveau 1 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de suie et de sel)
Durée : 1 heure

Pendant la durée du sort, vous comprenez la signification littérale de toute langue parlée que vous pouvez entendre. Vous comprenez également tout langage écrit que vous pouvez voir, mais vous devez toucher la surface sur laquelle les mots sont inscrits. Il faut une minute pour lire une page de texte. Ce sort ne décode pas les messages secrets dans un texte ou un glyphe, tel qu'un symbole magique, qui ne fait pas partie du langage écrit.

COMPRÉHENSION VÉGÉTALE

niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 9 m)
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous procurez aux plantes dans un rayon de 9 mètres autour de vous une sensibilité et une animation limitée, leur donnant la capacité de communiquer avec vous et suivre vos ordres simples. Vous pouvez interroger les plantes sur des événements récents qui se sont déroulés dans la zone du sort et récupérer ainsi des informations concernant les créatures qui sont passées par là, les conditions météorologiques ou d'autres situations.

Vous pouvez également transformer un terrain difficile, causé par la croissance des plantes (comme des taillis ou des sous-bois), en un terrain ordinaire pour la durée du sort. Ou vous pouvez transformer un terrain ordinaire où des plantes sont présentes, en terrain difficile pour la durée du sort, créant des plantes rampantes ou des branches afin d'entraver des poursuivants, par exemple. Les plantes devraient pouvoir réaliser d'autres tâches pour vous, à la discrétion du MD. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner pour se déplacer, mais elles peuvent bouger librement leurs branches, vrilles et tiges. Si une créature végétale se situe dans la zone, vous pouvez communiquer avec elle, comme si vous parliez un langage commun, mais vous ne gagnez aucune capacité magique pour l'influencer. Ce sort peut obliger les plantes créées par le sort *enchevêtrement* à relâcher une créature entravée.

CÔNE DE FROID

niveau 5 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 18 mètres)
Composantes : V, S, M (un petit cône de cristal ou de verre)
Durée : instantanée

Un souffle d'air froid est propulsé de vos mains. Chaque créature se trouvant dans les 18 mètres du cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 8d8 dégâts. La moitié des dégâts en cas de succès au jet. Une créature tuée par le sort devient une statue de glace jusqu'à son dégel.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

CONFUSION

niveau 4 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (trois coquilles de noix)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort assaille et tord les esprits des créatures, générant des illusions et provoquant des actions incontrôlées. Chaque créature dans une sphère de 3 mètres de rayon centrée sur un point choisi dans la portée du sort doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle sera affectée par le sort. Une cible affectée ne peut réagir et elle doit lancer 1d10 au début de chacun de ses tours de jeu pour déterminer son comportement pour ce tour.

d10	Comportement
1	La créature emploie tout son mouvement pour se déplacer de façon aléatoire. Pour déterminer la direction, lancez 1d8 et assignez une direction à chaque face. La créature ne prend pas d'action pour ce tour.
2-6	La créature ne se déplace pas et elle ne prend pas d'action pour ce tour.
7-8	La créature prend son action pour faire une attaque au corps à corps contre une créature à sa portée, déterminée de façon aléatoire. Si aucune créature n'est à sa portée, la créature ne fait rien pour ce tour.
9-10	La créature peut agir et se déplacer normalement.

À la fin de chacun de ses tours, une créature affectée peut faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, l'effet du sort prend fin pour cette cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

CONTACT GLACIAL

niveau 0 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : 1 tour

Vous créez une main squelettique fantomatique dans l'espace d'une créature à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la créature pour l'étreindre d'une froideur

sépulcrale. Si le coup touche, la cible subit 1d8 dégâts nécrotiques, et elle ne peut récupérer ses points de vie avant le début de votre prochain tour. Jusque là, la main fantomatique s'accroche à la cible. Si vous ciblez un mort-vivant, il aura également un désavantage à ses jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

CONTRESORT

niveau 3 - abjuration
Temps d'incantation : 1 réaction, que vous utilisez lorsque vous percevez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.
Portée : 18 m
Composantes : S
Durée : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou plus, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.

CONTRÔLE DE L'EAU

niveau 4 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une goutte d'eau et une pincée de sable)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Jusqu'à la fin du sort, vous contrôlez toute étendue d'eau libre dans une zone cubique de 30 mètres d'arête de votre choix. Vous pouvez choisir parmi les effets suivants lors de l'incantation du sort. Par une action, durant votre tour, vous pouvez répéter le même effet ou en choisir un nouveau.

Crue. Vous provoquez l'augmentation de 6 mètres du niveau de toute l'eau présente dans la zone d'effet. Si la zone d'effet comprend une berge, l'eau se déverse sur le sol sec. Si votre zone d'effet se trouve au sein d'une importante étendue d'eau, vous créez plutôt une vague de 6 mètres de haut qui part d'un côté de la zone d'effet et se déplace jusqu'au côté opposé avant de se briser. Tout véhicule de taille TG ou inférieure frappé par la vague a 25% de risque de chavirer. Le niveau de l'eau reste élevé jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un effet différent. Si cet effet produit une vague, la vague se répète au début de votre tour suivant tant que l'effet de Crue est effectif.

Scinder l'eau. Vous déplacez l'eau dans la zone de sorte à créer une tranchée. La tranchée s'étend au travers de la zone d'effet du sort, et scinde l'eau en deux, formant un mur de chaque côté. La tranchée reste en place jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que vous choisissiez un nouvel effet. L'eau remplit alors lentement la tranchée jusqu'au tour suivant, ramenant l'eau à son niveau normal.

Diriger le courant. Vous provoquez un courant dans la zone d'effet qui se dirige dans la direction de votre choix, même si l'eau doit pour cela submerger des obstacles, passer au-dessus des murs, ou prendre d'autres directions improbables. L'eau dans la zone d'effet se déplace dans la direction souhaitée, mais une fois en dehors de la zone d'effet, elle retrouve un courant basé sur les caractéristiques du terrain. L'eau continue à se déplacer dans la direction choisie jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous choisissiez un nouvel effet.

Tourbillon. Cet effet requiert une étendue d'eau large de 15 mètres et profonde de 7,50 mètres minimum. Vous créez un tourbillon qui se forme au centre de la zone d'effet. Le tourbillon produit un vortex large de 1,50 mètre à son pôle inférieur, large de 15 mètres à son pôle supérieur, et profond de 7,50 mètres. Toute créature ou objet dans l'eau à 7,50 mètres du vortex est attiré de 3 mètres vers lui. Une créature peut nager pour s'éloigner du vortex à condition de réussir un jet de Force (Athlétisme) contre le DD du sort.

Lorsqu'une créature entre dans le vortex pour la première fois de son tour ou débute son tour dans le vortex, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Si elle échoue son jet de sauvegarde, la créature subit 2d8 dégâts contondants et est happée dans le vortex jusqu'à ce que le sort se termine. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas prisonnière du vortex. Une créature happée par le vortex peut utiliser son action pour essayer de nager hors du vortex comme décrit précédemment, mais elle subira un désavantage à son jet de Force (Athlétisme).

La première fois, à chaque tour, qu'un objet entre dans le vortex, l'objet subit 2d8 dégâts contondants ; ces dégâts sont de nouveau infligés à chaque tour que l'objet passe dans le vortex.

CONTRÔLE DU CLIMAT

niveau 8 - transmutation
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle (avec un rayon de 8 km.)
Composantes : V, S, M (de l'encens qui brûle et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous prenez le contrôle du climat sur 8 km autour de vous pour la durée du sort. Vous devez être à l'extérieur pour lancer ce sort. Vous déplacer à un endroit d'où vous n'avez pas une vue dégagée sur le ciel met fin au sort prématurément.

Lorsque vous lancez ce sort, vous modifiez les conditions climatiques actuelles, qui sont déterminées par le MD en fonction du climat et de la saison. Vous pouvez modifier les précipitations, la température et le vent. Cela prend 1d4 x 10 minutes pour que de nouvelles conditions météorologiques prennent effets. Une fois qu'elles sont en place, vous pouvez les modifier à nouveau. Lorsque le sort prend fin, le climat retourne progressivement à la normale. Lorsque vous modifiez les conditions climatiques, cherchez l'état climatique actuel dans les tables ci-dessous et modifiez cet état d'un rang, inférieur ou supérieur. Lorsque vous modifiez le vent, vous pouvez en modifier la direction.

Précipitation

État	Condition
1	Dégagé
2	Nuages légers
3	Ciel couvert ou brouillard
4	Pluie, neige ou grêle
5	Pluie torrentielle, tempête de grêle ou blizzard

Température

État	Condition
1	Fournaise insoutenable
2	Chaud
3	Doux
4	Frais
5	Froid
6	Froid arctique

Vent

État	Condition
1	Calme
2	Vent modéré
3	Vent fort
4	Vent violent
5	Ouragan

COULEURS DANSANTES

niveau 1 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4.5 m)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre ou de sable de couleur rouge, jaune et bleu)
Durée : 1 round

Un assortiment éblouissant de faisceaux lumineux et colorés fait éruption de votre main. Lancez 6d10. Cette valeur représente le nombre maximal de points de vie des créatures que vous pouvez affecter avec ce sort. Les créatures dans un cône de 4,50 mètres dont vous êtes l'origine sont affectées selon l'ordre croissant de leurs points de vie (en ignorant les créatures inconscientes et celles qui ne peuvent pas voir). En partant de la créature avec le plus petit nombre de points de vie, chaque créature affectée par ce sort est aveuglée jusqu'à la fin du sort. Retirez les points de vie de chaque créature avant de passer à la prochaine créature avec le plus petit nombre de points de vie. Les points de vie d'une créature doivent être égaux ou inférieurs au total pour que cette créature soit affectée.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, ajoutez 2d10 au lancer initial pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

CRÉATION

niveau 5 - illusion
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit bout de matériau du même type que celui composant l'objet que vous souhaitez créer)
Durée : spécial

Vous extirpez de la Gisombre des brumes ténébreuses qui vous serviront de matériau pour créer, à portée, un objet non vivant en matière végétale : du tissu, de la corde, du bois, ou quelque chose de similaire. Vous pouvez également utiliser ce sort pour créer un objet minéral comme de la pierre, du cristal ou du métal. L'objet créé ne doit pas dépasser un cube de 1,50 mètre d'arête, et vous devez déjà avoir vu la forme et les matériaux que vous souhaitez donner à l'objet. La durée d'effet du sort dépend du matériau de l'objet. Si l'objet comporte plusieurs matériaux, utilisez la durée la plus courte.

Matériau	Durée
Matière végétale	1 jour
Pierre ou cristal	12 heures
Métaux précieux	1 heure
Gemmes	10 minutes
Adamantium ou mithral	1 minute

Utiliser un matériau créé à l'aide du sort *création* en tant que composante matérielle d'un autre sort fait automatiquement échouer cet autre sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, les arêtes du cube augmentent de 1,50 mètre pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

CRÉATION DE NOURRITURE ET D'EAU

niveau 3 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous créez 22,5 kilos de nourriture et 112 litres d'eau sur le sol ou dans des contenants, à portée, ce qui est assez pour subvenir aux besoins de quinze humanoïdes ou de cinq montures pour 24 heures. La nourriture est fade mais nourrissante, et se gâte si elle n'est pas mangée au-delà de 24 heures. L'eau est claire et ne croupit pas.

CROISSANCE D'ÉPINES

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (sept épines pointues ou sept brindilles taillées en pointe)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Le sol, sur un rayon de 6 mètres centré sur un point dans la portée du sort, se retourne et fait germer des épines rigides et des ronces. La zone devient un terrain difficile pour la durée du sort. Lorsqu'une créature entre ou se déplace dans la zone, elle subit 2d4 dégâts perforants pour chaque 1,50 mètre de déplacement. La transformation du sol est camouflée afin de paraître naturelle. Toute créature qui ne voit pas la zone lorsque le sort est incanté doit réussir un jet de Sagesse (Perception) opposé au DD de sauvegarde de votre sort sans quoi elle ne reconnait pas la nature dangereuse du terrain avant d'y pénétrer.

CROISSANCE VÉGÉTALE
niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action ou 8 heures
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Ce sort canalise une force vitale vers les plantes présentes dans une zone spécifique. Il y a deux usages possibles du sort. L'un procure des bénéfices immédiats alors que l'autre s'étale sur un plus long terme. Si vous lancez ce sort en utilisant 1 action, choisissez un point dans la portée du sort. Toutes plantes normales présentes dans un rayon de 30 mètres autour de ce point croissent avec vigueur. Une créature se déplaçant à travers la zone doit consommer 4 mètres de mouvement pour parcourir 1 mètre. Vous pouvez désigner une ou plusieurs zones de dimension variable comme étant exclues de la zone d'effet du sort. Si vous lancez ce sort sur une période de 8 heures, vous enrichissez le sol. Toutes les plantes présentes dans une surface de 400 mètres de rayon centrée sur point dans la portée du sort sont enrichies pour 1 année. Les plantes produisent deux fois plus de nourriture lors de la récolte.

DANSE IRRÉSISTIBLE D'OTTO
niveau 6 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature visible et à portée. La cible entame une danse hilarante et maladroite, tapant des pieds et applaudissant pendant la durée du sort. Les créatures ne pouvant être charmées sont immunisées à ce sort. La victime doit utiliser tout son mouvement pour danser tout en restant à la même place et à un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ses jets d'attaque. Les autres créatures ont l'avantage à leur jet d'attaque contre la victime. Par une action, la victime peut tenter un jet de sauvegarde de Sagesse afin de regagner le contrôle d'elle même. Sur un jet réussi, le sort prend fin.

DÉBLOCAGE
niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Choisissez un objet que vous pouvez voir dans la portée du sort. L'objet peut être une porte, une boîte, un coffre, des menottes, un cadenas, ou un autre objet qui contient des dispositifs conventionnels ou magiques qui empêchent l'accès. Un objet cible qui est maintenu fermé par un verrou normal, ou qui est bloqué ou barré, devient déverrouillé ou débloqué. Si l'objet possède plusieurs verrous, seulement l'un d'entre eux est déverrouillé. Si vous choisissez un objet cible qui est tenu fermé par un sort *verrou magique*, ce sort est supprimé pendant 10 minutes, au cours desquelles l'objet cible peut être ouvert et fermé normalement. Quand vous lancez le sort, un coup fort et audible jusqu'à 90 mètres émane de l'objet cible.

DÉCHARGE ÉLECTRIQUE
niveau 0 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

La foudre jaillit de votre main pour délivrer un choc électrique à une créature que vous essayez de toucher. Effectuez une Armure d'Agathys contre la cible. Vous avez l'avantage sur le jet d'attaque si la cible porte une armure en métal. En cas de réussite, la cible prend 1d8 dégâts de foudre, et elle ne peut pas prendre de réaction jusqu'au début de son prochain tour.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

DÉCHARGE OCCULTE
niveau 0 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : Instantanée

Un rayon d'énergie crépitante zigzague jusqu'à une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Ce sort crée plus d'un rayon lorsque vous montez en niveau : deux rayons au niveau 5, trois rayons au niveau 11, et quatre rayons au niveau 17. Vous pouvez diriger les rayons sur une cible unique et les répartir entre différentes créatures. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

DÉDALE
niveau 8 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous bannissez une créature visible dans la portée du sort vers un labyrinthe d'un demi-plan. La cible y demeure pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle s'évade du dédale. La cible peut utiliser son action pour tenter de s'évader. Dans ce cas, elle effectue un jet d'Intelligence DD 20. Si elle réussit, elle s'évade et le sort prend fin (un minotaure ou un démon goristro réussissent automatiquement). Lorsque le sort prend fin, la cible réapparait dans l'espace qu'elle avait quitté. Si celui-ci est occupé, elle apparait dans l'espace inoccupé le plus proche.

DÉGUISEMENT
niveau 1 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Vous changez d'apparence jusqu'à ce que le sort prenne fin ou que vous utilisiez une action pour le dissiper. Le changement inclut vos vêtements, votre armure, vos armes et les autres objets que vous portez. Vous pouvez paraître 30 centimètres plus grand ou plus petit, mince, obèse, ou

entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier votre type morphologique. Vous devez donc prendre une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous.

Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction. Pour détecter que vous êtes déguisé, une créature peut utiliser son action pour inspecter votre apparence et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort.

DÉLIVRANCE DES MALÉDICTIONS

niveau 3 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Au contact, toutes les malédictions affligeant une créature ou un objet prennent fin. Si l'objet est un objet magique maudit, la malédiction persiste, mais le sort met un terme au lien entre le propriétaire et l'objet de sorte qu'il peut être retiré ou qu'il peut s'en débarrasser.

DÉSINTÉGRATION

niveau 6 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (de la magnétite et une pincée de poussière)
Durée : instantanée

Un mince faisceau de lumière verte surgit de la pointe de votre doigt vers une cible visible dans la portée du sort. La cible peut être une créature, un objet ou une création de force magique, comme un mur façonné par *mur de force*. Une créature ciblée par ce sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 10d6 + 40 dégâts de force. Si les points de vie de la cible atteignent 0, elle est désintégrée. Une créature désintégrée et tout ce qu'elle porte et transporte, à l'exception des objets magiques, sont réduits à l'état de poussière. La créature peut être ramenée à la vie uniquement avec les sorts *résurrection suprême* et *souhait*. Le sort désintègre automatiquement un objet non magique de taille Grande ou plus petit, ou une création de force magique. Si la cible est un objet ou une création de force de taille Très grande ou plus, le sort désintègre une portion équivalente à un cube de 3 mètres d'arête. Un objet magique n'est pas affecté par ce sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, les dégâts sont augmentés de 3d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ

niveau 2 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pincée de talc et une petite quantité de poudre d'argent)
Durée : 1 heure

Pour la durée du sort, vous percevez les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles, et vous pouvez voir dans le plan éthéré. Les objets et créatures éthérées apparaissent fantomatiques et translucides.

DÉTECTION DE LA MAGIE

niveau 1 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous percevez la présence de magie à 9 mètres ou moins de vous. Si vous percevez de la magie de cette manière, vous pouvez utiliser votre action pour discerner une faible aura enveloppant une créature ou un objet visible dans la zone qui présente de la magie. Vous déterminez aussi l'école de magie, le cas échéant. Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 1 mètre de bois ou de terre.

DÉTECTION DE PENSÉES

niveau 2 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une pièce de cuivre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Pour la durée du sort, vous pouvez lire les pensées de certaines créatures. Lorsque vous incantez le sort et lors de votre action à chaque tour jusqu'à la fin du sort, vous pouvez concentrer votre esprit sur une créature que vous pouvez voir à 9 mètres ou moins de vous. Si la créature choisie possède une Intelligence de 3 ou moins, ou si elle ne parle aucun langage, la créature n'est pas affectée. Vous lisez d'abord les pensées superficielles de la créature, ce qui occupe son esprit à cet instant. Lors d'une action, vous pouvez diriger votre attention sur les pensées d'une autre créature ou tenter d'approfondir votre lecture des pensées de la même créature. Si vous approfondissez votre lecture, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse, sans quoi vous obtenez l'accès à son raisonnement (le cas échéant), à son état émotif et à une pensée qui préoccupe son esprit sur un spectre plus large tel un souci, un amour ou une haine. En cas de réussite, le sort prend fin. Dans tous les cas, la cible est consciente que son esprit est sous votre regard. À moins que vous ne dirigiez votre attention sur les pensées d'une autre créature, la cible peut utiliser son action à son tour pour faire un jet d'Intelligence opposé à votre jet d'Intelligence. Si elle a le dessus, le sort prend fin. Les questions dirigées verbalement vers la cible orientent le fil de ses pensées. Ce sort est donc particulièrement efficace lors d'un interrogatoire.

Vous pouvez aussi employer ce sort pour détecter la présence de créatures pensantes qui vous sont invisibles. Lorsque vous lancez ce sort ou lors d'une action pendant la durée du sort, vous pouvez chercher des pensées à 9 mètres ou moins de vous. Le sort peut outrepasser la plupart des

obstacles mais il est bloqué par 60 cm de pierre, 5 centimètres de métal ordinaire, ou une mince feuille de plomb. Vous ne pouvez pas détecter une créature possédant une Intelligence de 3 ou moins ou ne parlant aucun langage. Après avoir détecté la présence d'une créature de cette manière, vous pouvez lire ses pensées pour le reste de la durée du sort tel que décrit ci-dessus, même si vous ne pouvez plus la voir, mais à condition qu'elle reste dans la portée du sort.

DÉTECTION DU MAL ET DU BIEN

niveau 1 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, vous savez si une aberration, un célestial, un élémentaire, une fée, un fiélon ou un mort-vivant est présent dans un rayon de 9 mètres autour de vous. Vous pouvez aussi déterminer sa localisation. De la même manière, vous savez si un objet ou un lieu à 9 mètres ou moins de vous a été consacré ou profané.

Le sort peut outrepasser la plupart des obstacles mais il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal ordinaire, une mince feuille de plomb ou 90 cm de bois ou de terre.

DISSIPATION DE LA MAGIE

niveau 3 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature, un objet ou un effet magique dans la portée du sort. Tous les sorts actifs de niveau 3 ou moins sur la cible prennent fin. Pour chaque sort actif de niveau 4 ou plus sur la cible, effectuez un jet de votre caractéristique pour lancer des sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. Si le jet est réussi, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les effets d'un sort actif sur la cible prennent automatiquement fin si le niveau du sort est égal ou inférieur au niveau de l'emplacement de sort utilisé.

DIVINATION

niveau 4 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens et une offrande sacrificielle appropriée à votre religion, valant au moins 25 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Votre magie accompagnée d'une offrande vous met en contact avec votre dieu ou un de ses serviteurs. Vous posez une seule question en vue d'un objectif, d'un événement ou d'une activité spécifique qui pourrait se produire dans les 7 jours. Le MD donne une réponse véridique. La réponse peut prendre la forme d'une courte phrase, d'un vers cryptique ou d'un présage. Le sort ne considère pas les circonstances qui pourraient changer l'issue de la divination, comme l'incantation additionnelle de sorts ou la perte ou le gain d'un nouveau compagnon. Si vous incantez le sort plus d'une fois avant la fin de votre prochain repos long, il y a une probabilité cumulative de 25 pourcent de recevoir une réponse aléatoire, et ce, pour chaque incantation après la première. Le MD fait ce jet en secret.

DOIGT DE MORT

niveau 7 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous envoyez de l'énergie négative à travers une créature visible dans la portée du sort, lui causant d'affreuses souffrances. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 7d8 + 30 dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Un humanoïde tué par ce sort se relève au début de votre prochain tour de jeu, comme un zombi que vous commandez en permanence et qui suit vos ordres verbaux au mieux de sa capacité.

DOMINATION

niveau 5 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez de subjuguer un humanoïde visible dans la portée du sort. Celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi il tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies le combattez, il bénéficie de l'avantage sur son jet de sauvegarde.

Tant que la cible est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature, tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme "Attaque cette créature", "Cours jusque là" ou "Rapporte cet objet". Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité.

Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 10 minutes. Avec un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 1 heure. Avec un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

DOMINATION DE BÊTE

niveau 4 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous tentez d'envoûter une bête à portée que vous pouvez voir. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine d'être charmée pour la durée du sort. Si vous, ou une autre créature qui vous est amicale, êtes en combat avec la bête ciblée, elle obtient l'avantage à son jet de sauvegarde.

Tant que la bête est charmée et que vous vous trouvez dans le même plan d'existence, vous établissez une connexion télépathique avec elle. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour transmettre des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (cela ne requiert aucune action), et la créature fera de son mieux pour vous obéir. Vous pouvez spécifier une action simple et générale telle que "Attaque cette créature", "Viens ici", ou "Rapporte cet objet". Si la créature accomplit l'ordre donné et ne reçoit pas d'autres directives de votre part, elle se défend et se protège du mieux de ses capacités.

Vous pouvez utiliser votre action pour prendre un contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature n'effectue que les actions que vous choisissez, et ne fait rien que vous ne lui ayez autorisé. Durant ce moment, vous pouvez également forcer la créature à utiliser une réaction, mais pour cela vous devez dépenser votre réaction. À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre sort. Si le jet de sauvegarde réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 10 minutes. Lorsque vous utilisez un emplacement de sort de niveau 6, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 1 heure. Et en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, vous pouvez maintenir votre concentration pendant 8 heures.

DOMINATION UNIVERSELLE

niveau 8 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous tentez de subjuguer une créature visible dans la portée du sort. Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle tombe sous votre charme pour la durée du sort. Si vous ou des créatures qui vous sont amies la combattez, elle bénéficie de l'avantage sur son jet de sauvegarde.

Tant que la créature est charmée, vous établissez un contact télépathique avec elle aussi longtemps que vous vous trouvez tous les deux sur le même plan d'existence. Vous pouvez utiliser ce lien télépathique pour donner des ordres à la créature tant que vous êtes conscient (aucune action n'est requise). La créature fait tout ce qui est en son pouvoir pour obéir. Vous pouvez préciser un type d'action à la fois simple et général, comme "Attaque cette créature", "Cours jusque là" ou "Rapporte cet objet". Si la créature exécute la demande et ne reçoit pas d'autres indications de votre part, elle se défend au mieux de sa capacité. Vous pouvez utiliser une action pour obtenir le contrôle total et précis de la cible. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, la créature agit seulement selon vos choix et elle ne peut rien faire sans que vous ne l'autorisiez. Pendant cette période, vous pouvez provoquer une réaction de la part de la créature, mais l'usage de cette réaction sera aussi le vôtre. Chaque fois que la cible subit des dégâts, elle tente un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort sous concentration augmente jusqu'à 8 heures.

DON DES LANGUES

niveau 3 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une petite pyramide à degrés en argile)
Durée : 1 heure

Ce sort confère à la créature que vous touchez la capacité de comprendre toutes les langues parlées qu'elle entend. De plus, lorsque la cible parle, toutes les créatures qui connaissent au moins un langage, et peuvent l'entendre, comprennent ce qu'elle dit.

DOUBLE ILLUSOIRE

niveau 5 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous devenez invisible au moment même où un double illusoire apparaît à l'endroit où vous êtes. Le double persiste pour la durée du sort, mais l'invisibilité prend fin si vous attaquez ou si vous incantez un sort. Vous pouvez utiliser une action pour déplacer votre double illusoire jusqu'à deux fois votre vitesse tout en le faisant gesticuler, parler et agir comme vous l'entendez. Vous pouvez voir à travers ses yeux et entendre par ses oreilles comme si vous étiez là où il est. À chacun de vos tours, par une action bonus, vous pouvez retrouver vos sens et inversement. Tant que vous utilisez ses sens, vous êtes aveugle et sourd à votre environnement immédiat.

DRUIDERIE

niveau 0 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

En murmurant aux esprits de la nature, vous créez l'un des effets suivants, dans la portée du sort :

• Vous créez un minuscule et inoffensif effet sensoriel qui permet de prédire les conditions météorologiques pour les 24 prochaines heures, à l'endroit où vous êtes. L'effet pourrait se manifester comme un orbe doré pour indiquer un ciel dégagé, un nuage pour annoncer la pluie, un flocon de neige pour une chute de neige et ainsi de suite. L'effet persiste pour 1 round.

• Vous provoquez immédiatement la floraison d'une fleur, l'ouverture d'une gousse ou le débourrement d'un bourgeon de feuille.

• Vous créez un inoffensif effet sensoriel instantané comme une chute de feuilles, une légère brise, le son d'un petit animal ou une subtile odeur de putois. L'effet doit se limiter à un cube de 1,50 mètre d'arête.

• Vous éteignez ou allumez instantanément une chandelle, une torche ou un petit feu de camp.

ÉCLAIR

niveau 3 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (30 m en ligne droite)
Composantes : V, S, M (un morceau de fourrure et un bâtonnet d'ambre, de cristal ou de verre)
Durée : instantanée

Un rayon de foudre formant une ligne d'une longueur de 30 mètres et d'une largeur de 1,50 mètre jaillit de vous dans la direction de votre choix. Toute créature sur la ligne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 8d6 dégâts électriques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. L'éclair enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

ÉCLAIR DE SORCIÈRE

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (la branche d'un arbre qui a été frappé par la foudre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Un rayon d'énergie bleu crépitante est projeté sur une créature à portée, formant un arc électrique continu entre la cible et vous. Effectuez une attaque de sort à distance contre la créature. Si vous touchez, la cible subit 1d12 dégâts de foudre, et à chacun de vos tours, pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour infliger automatiquement 1d12 dégâts de foudre à la cible. Le sort se termine si vous utilisez votre action pour faire autre chose qu'infliger ces dégâts de foudre, si la cible se retrouve hors de la portée du sort, ou si elle obtient un abri total contre vous.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts initiaux sont augmentés de 1d12 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

ÉCLAIR GUIDÉ

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : 1 round

Un éclair silencieux fonce sur une créature de votre choix dans la portée du sort. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. Si elle réussit, la cible subit 4d6 dégâts radiants et le prochain jet d'attaque effectué contre cette cible avant la fin du votre prochain tour de jeu bénéficie de l'avantage grâce à la faible lumière mystique qui illumine alors la cible.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts infligés augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

EMPRISONNEMENT

niveau 9 - abjuration
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une représentation de vélin ou une statuette sculptée à l'effigie de la cible, et une composante spéciale qui varie en fonction de la version du sort que vous choisissez, d'une valeur d'au moins 500 po par Dés de vie de la cible)
Durée : jusqu'à la dissipation du sort

Vous créez une contrainte magique qui maintient prisonnière une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être retenue par le sort. Si elle réussit, elle est à l'abri de ce sort si vous le lui lancez à nouveau. Lorsqu'elle est affectée par ce sort, la créature n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, et elle ne vieillit pas. Les sorts de divination ne peuvent pas localiser ou percevoir la cible. Quand vous lancez le sort, choisissez l'une des formes d'emprisonnement suivantes.

Enterrement. La cible est ensevelie profondément sous la terre dans une sphère de force magique juste assez grande pour la contenir. Rien ne peut passer à travers la sphère, et aucune créature ne peut se téléporter ou utiliser les voyages planaires pour entrer ou sortir de celle-ci. La composante spéciale pour cette version du sort est un petit orbe de mithral.

Enchaînement. De lourdes chaînes, bien ancrées au sol, maintiennent la cible en place. La cible est entravée jusqu'à ce que le sort prenne fin, et elle ne peut pas se déplacer ou être déplacée par quelconques moyens pendant ce temps. La composante spéciale pour cette version du sort est une fine chaîne d'un métal précieux.

Prison enclavée. Le sort transporte la cible dans un tout petit demi-plan qui est protégé contre la téléportation et le voyage planaire. Le demi-plan peut être un labyrinthe, une cage, une tour, ou toute structure similaire de confinement ou autre zone de votre choix. La composante spéciale pour cette version du sort est une représentation miniature en jade de la prison.

Confinement minimus. La cible rétrécit jusqu'à une hauteur de 2,50 centimètres et est emprisonnée à l'intérieur d'une pierre précieuse ou autre objet similaire. La lumière peut passer à travers la pierre normalement (permettant ainsi à la cible de voir à l'extérieur et à d'autres créatures de voir à l'intérieur), mais rien d'autre ne peut passer à travers, même par des moyens de téléportation ou des voyages planaires. La pierre précieuse ne peut pas être taillée ou cassée tant que le sort est en vigueur. La composante spéciale pour cette version du sort est une grande pierre précieuse transparente, telle qu'un corindon, un diamant ou un rubis.

Sommeil éternel. La cible s'endort et ne peut pas être réveillée. La composante spéciale pour cette version du sort se compose d'herbes soporifiques rares.

Terminer le sort. Lors de l'incantation du sort, quelle que soit sa version, vous pouvez spécifier une condition qui provoque la fin du sort et libérera ainsi la cible. La condition peut être aussi spécifique ou complexe que vous le souhaitez, mais le MD doit convenir que la condition est raisonnable et qu'elle a une probabilité de survenir. Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou le dieu d'une créature, mais également sur des actions ou des qualités observables, et non sur des éléments intangibles tels que le niveau, la classe ou les points de vie.

Un sort de *dissipation de la magie* ne peut mettre un terme au sort que s'il est lancé avec un emplacement de niveau 9, ciblant soit la prison, soit la composante spéciale utilisée pour la créer. Vous ne pouvez utiliser une composante spéciale particulière que pour créer une seule prison à la fois. Si vous lancez le sort à nouveau en utilisant la même composante, la cible de la première incantation est immédiatement libérée de ses entraves.

ENCHEVÊTREMENT

niveau 1 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

Herbes et lianes germent du sol dans un carré de 6 mètres d'arête ayant son origine sur un point dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces plantes rendent le terrain difficile. Une créature prise dans la zone lorsque vous incantez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Force sans quoi elle est entravée par l'enchevêtrement de plantes jusqu'à la fin du sort. Une créature entravée par les plantes peut utiliser une action pour faire un jet de sauvegarde de Force opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la créature se libère. Lorsque le sort prend fin, les plantes invoquées se fanent.

ÉPÉE DE MORDENKAINEN

niveau 7 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une épée miniature en platine avec un manche et un pommeau en cuivre et en zinc, valant au moins 250 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un plan de force en forme d'épée qui flotte dans l'air, dans la portée et pour la durée du sort. Lorsque l'épée fait son apparition, vous faites une attaque de sort de corps à corps contre une cible de votre choix à 1,50 mètre ou moins de l'épée. Si elle touche, la cible reçoit 3d10 dégâts de force. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser une action bonus à chacun de vos tours de jeu pour déplacer l'épée jusqu'à 6 mètres vers un endroit que vous voyez et répéter cette attaque contre la même cible ou une autre.

ÉTAT GAZEUX

niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : V, S, M (un morceau de gaze et une volute de fumée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous transformez une créature volontaire que vous touchez, ainsi que tout ce qu'elle porte et transporte, en un nuage brumeux pour la durée du sort. Le sort prend fin si la créature atteint 0 point de vie. Une créature immatérielle n'est pas affectée. Alors qu'elle est dans cet état, la cible ne peut se déplacer que par le vol, à la vitesse de 3 mètres. La cible peut pénétrer et occuper l'espace d'une autre créature. La cible possède une résistance aux dégâts non magiques, et elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution. La cible peut passer par de petits trous, des ouvertures étroites et même par des fissures. Cependant, elle considère les liquides comme des surfaces dures. La cible ne peut chuter et elle se maintient dans les airs même lorsqu'elle est étourdie ou autrement indisposée. Alors qu'elle est dans l'état d'un nuage brumeux, la cible ne peut parler ou manipuler des objets. Les objets qu'elle transportait ou tenait ne peuvent être lâchés ou utilisés de quelconque façon. La cible ne peut attaquer ou lancer des sorts.

EXPLOSION DE LUMIÈRE

niveau 8 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une source de feu et une pierre de soleil/héliolite)
Durée : instantanée

Une vive lumière du jour éclaire dans un rayon de 18 mètres, centrée sur un point que vous choisissez dans la portée du sort. Chaque créature dans la lumière doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, une créature prend 12d6 dégâts radiants et est aveuglée pendant 1 minute. Si la sauvegarde est réussie, elle ne prend que la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée par le sort. Les morts-vivants et vases ont un désavantage à ce jet de sauvegarde. Une créature aveuglée par le sort fait un autre jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle n'est plus aveuglée. Ce sort dissipe dans sa zone toute obscurité créée par un sort.

FAÇONNAGE DE LA PIERRE

niveau 4 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : V, S, M (de l'argile molle, qui devra être travaillée grossièrement dans la forme souhaitée pour l'objet en pierre)
Durée : Instantanée

Vous touchez un objet en pierre de taille M ou P ou un bloc de pierre d'un maximum de 1,50 mètre de côté et vous lui donnez n'importe quelle forme qui vous convient. Par exemple, vous pouvez transformer un gros rocher en arme, statue ou coffre, ou réaliser un petit passage à travers un mur, tant que le mur fait moins de 1,5 mètre d'épaisseur. Vous pouvez aussi façonner une porte de pierre et son encadrement pour pouvoir la fermer. L'objet que vous créez peut avoir un maximum de deux charnières et un verrou mais des détails mécaniques plus fins sont impossibles.

FAUX-SEMBLANT

niveau 5 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Ce sort vous permet de changer l'apparence des créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous donnez à

chaque créature choisie une nouvelle apparence illusoire. Une cible réticente doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme pour ne pas être affectée par le sort. Le sort déguise l'apparence physique autant que les vêtements, l'armure, les armes et l'équipement. Vous pouvez faire paraître chaque créature 30 centimètres plus grande ou plus petite, mince, obèse, ou entre les deux. Vous ne pouvez pas modifier leur type morphologique. Vous devez donc choisir une forme qui présente un arrangement similaire des membres. Par ailleurs, l'ampleur de l'illusion ne tient qu'à vous. L'effet persiste pour la durée du sort, sauf si vous utilisez une action pour y mettre fin. Les modifications apportées par ce sort ne résistent pas à une inspection physique. Par exemple, si vous utilisez ce sort pour ajouter un chapeau à votre accoutrement, les objets passeront à travers le chapeau et si on y touche, on ne sentira pas sa présence ou on tâtera plutôt votre tête et votre chevelure. Si vous utilisez ce sort pour paraître plus mince, la main d'une personne qui veut vous toucher entrera en contact avec votre corps alors que sa main semble libre d'obstruction.

Une créature peut utiliser son action pour inspecter une cible et elle doit réussir un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si elle réussit, la créature comprend que la cible est déguisée.

FESTIN DES HÉROS

niveau 6 - invocation
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un bol incrusté de joyaux valant au moins 1000 po, qui sera consommé par le sort)
Durée : instantanée

Vous produisez un grand festin, incluant des breuvages et des mets magnifiques. Le festin prend 1 heure pour être consommé et disparaît au bout de cette période. C'est à ce moment que les effets bénéfiques s'appliquent. Jusqu'à douze convives peuvent se joindre au festin. Une créature qui partage le festin reçoit de nombreux bénéfices. La créature est guérie de ses maladies et de ses empoisonnements. Elle est immunisée aux poisons, ne peut être effrayée et tous ses jets de Sagesse ont l'avantage. Ses points de vie maximums sont aussi augmentés de 2d10 et elle gagne la même quantité de points de vie. Ces bénéfices persistent pendant 24 heures.

FEUILLE MORTE

niveau 1 - transmutation
Temps d'incantation : 1 réaction, que vous pouvez utiliser lorsque vous ou une créature à 18 mètres ou moins de vous tombez.
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une petite plume ou un peu de duvet)
Durée : 1 minute.

Choisissez jusqu'à cinq créatures en chute libre dans la portée du sort. Le taux de descente d'une créature en chute libre est ramené à 18 mètres par round jusqu'à la fin du sort. Si la créature atterrit avant la fin du sort, elle ne subit aucun dégât de chute et elle retombe sur ses pieds. Le sort prend alors fin pour cette créature.

FLAMME

niveau 0 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Une flamme vacillante apparaît dans votre main. La flamme y reste pour la durée du sort et n'endommage pas votre équipement, ni ne vous blesse. La flamme diffuse une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible dans un rayon supplémentaire de 3 mètres. Le sort prend fin si vous l'annulez par une action ou si vous le lancez de nouveau.

Vous pouvez également attaquer avec la flamme, mettant ainsi un terme au sort. Lorsque vous incantez ce sort, ou en utilisant une action lors d'un tour suivant, vous pouvez lancer la flamme sur une créature située à 9 mètres de vous maximum. Faites une attaque de sort à distance. En cas de réussite, la cible subit 1d8 dégâts de feu.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

FLAMME ÉTERNELLE

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : V, S, M (de la poussière de rubis valant 50 po, que le sort consomme)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Une flamme, d'une luminosité équivalente à celle d'une torche, fait éruption depuis un objet que vous touchez. L'effet ressemble à une flamme régulière, mais il ne produit aucune chaleur et ne nécessite pas d'oxygène. Une flamme éternelle peut être recouverte ou dissimulée, mais elle ne peut pas être étouffée ou éteinte.

FLAMME SACRÉE

niveau 0 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un rayonnement semblable à des flammes descend sur une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts radiants. La cible ne gagne aucun bénéfice d'abri pour ce jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8), et le niveau 17 (4d8).

FLÈCHE ACIDE DE MELF

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une feuille de rhubarbe en poudre et un estomac de vipère)
Durée : instantanée

Une flèche verte scintillante jaillit en direction d'une cible à portée et l'asperge d'acide. Effectuez un jet d'attaque de

sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 4d4 dégâts d'acide immédiatement et 2d4 dégâts d'acide à la fin de son prochain tour. En cas d'échec, la flèche asperge la cible avec de l'acide, ne lui infligeant que la moitié des dégâts initiaux et aucun dégât à la fin de son prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts (initiaux et à retardement) sont augmentés de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

FLÉTRISSEMENT

niveau 4 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

De l'énergie nécromantique déferle sur une créature de votre choix, que vous pouvez voir et à portée, drainant ses liquides corporels et sa vitalité. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. La cible subit 8d8 dégâts nécrotiques si elle échoue son jet de sauvegarde, ou la moitié des dégâts si elle le réussit. Ce sort n'a pas d'effet sur un mort-vivant ou une créature artificielle. Si vous ciblez une créature de type plante ou une plante magique, elle effectue son jet de sauvegarde avec un désavantage, et le sort lui inflige les dégâts maximums.

Si vous ciblez une plante non magique qui n'est pas non plus une créature, comme un arbre ou un buisson, elle n'effectue pas de jet de sauvegarde ; il se flétrit simplement et meurt.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

FLOU

niveau 2 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à une minute

Votre corps devient flou, changeant et ondulant pour tous ceux qui peuvent vous voir. Tant que le sort dure, toutes les créatures ont un désavantage au jet d'attaque dirigé contre vous. Un attaquant est immunisé contre cet effet s'il n'utilise pas la vue, comme avec le combat aveugle, ou s'il peut voir à travers les illusions, comme avec une vision véritable.

FORCE FANTASMAGORIQUE

niveau 2 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous façonnez une illusion qui s'enracine dans l'esprit d'une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence sans quoi elle percevra comme réel un objet, une créature ou tout autre phénomène visible de votre conception, pas plus grand qu'un cube de 3 mètres d'arête, et ce pour la durée du sort. Le sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et sur les créatures artificielles. Le fantasme inclut les sons, la température et d'autres stimuli qui ne sont évidents que pour la créature. La cible peut utiliser son action pour examiner le fantasme avec un jet d'Intelligence (Investigation) opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, la cible comprend que le fantasme n'est qu'une illusion et le sort prend fin.

Tant que la cible est sous l'effet du sort, elle considère le fantasme comme réel. La cible rationalise toute conséquence insensée lorsqu'elle interagit avec le fantasme. Par exemple, une cible qui tente de traverser un pont fantasmatique qui enjambe un gouffre tombe après avoir fait un pas sur le pont. Si la cible survit à la chute, elle croit toujours que le pont existe bien et trouve une explication logique à sa chute (on l'a poussé, elle a glissé, une rafale l'a fait basculer). Une cible affectée est tellement persuadée de la réalité du fantasme que l'illusion peut même lui faire subir des dégâts. Un fantasme façonné à l'image d'une créature peut attaquer la cible. De la même manière, un fantasme apparaissant comme du feu, un bassin d'acide ou du magma peut brûler la cible. À chaque round, lors de votre tour, le fantasme peut infliger 1d6 dégâts psychiques à la cible si elle se trouve dans l'espace du fantasme ou à 1,50 mètre ou moins du fantasme, dans le cas où l'illusion est celle d'une créature ou un danger qui pourrait logiquement infliger des dégâts, comme une attaque. La cible perçoit les dégâts comme étant du type approprié à l'illusion.

FORME ÉTHÉRÉE

niveau 7 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 8 heures

Vous faites un pas dans la zone périphérique du plan Éthéré, dans un secteur qui chevauche votre plan actuel. Vous demeurez dans la Limite Éthérée pour la durée du sort ou jusqu'à ce que vous utilisez une action pour dissiper le sort. Entre temps, vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions. Si vous vous déplacez vers le haut ou vers le bas, chaque unité de distance compte double. Vous pouvez voir et entendre le plan d'où vous venez, mais tout vous parait gris et vous ne pouvez rien distinguer au-delà de 18 mètres. En étant sur le plan Éthéré, vous ne pouvez affecter et être affecté que par des créatures également sur ce plan. Les créatures qui n'y sont pas ne peuvent ni percevoir votre présence ni interagir avec vous, à moins qu'une aptitude spéciale ou magique les rende aptes à le faire. Vous ignorez tout objet ou effet qui n'est pas sur le plan Éthéré, vous permettant ainsi de vous déplacer à travers les objets que vous percevez sur le plan d'où vous êtes. Lorsque le sort prend fin, vous retournez aussitôt sur votre plan d'origine, à l'endroit que vous occupiez à ce moment-là. Si vous occupez le même espace qu'un objet solide ou celui d'une créature, vous êtes immédiatement déplacé vers l'espace libre le plus près que vous pouvez occuper. L'éviction vous fait subir des dégâts de force correspondant à 6 fois la distance parcourue en mètre. Ce sort n'a pas d'effet si vous l'incantez alors que vous êtes sur le plan Éthéré ou sur un plan qui ne lui est pas limitrophe, comme l'un des Plans Extérieurs.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 8 ou supérieur, vous pouvez cibler jusqu'à trois créatures consentantes

(vous y compris) pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 7. Les créatures doivent être dans un rayon de 3 mètres autour de vous lorsque vous lancez le sort.

FOULÉE BRUMEUSE

niveau 2 - invocation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Une brume argentée vous enveloppe puis vous vous téléportez jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

FRACASSEMENT

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un éclat de mica)
Durée : instantanée

Un fort bruit résonnant, douloureusement intense, retentit d'un point de votre choix dans la portée du sort. Chaque créature présente dans une sphère d'un rayon de 3 mètres centrée sur ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 3d8 dégâts de tonnerre. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature constituée de matériau inorganique, comme la pierre, le cristal ou le métal, fait son jet de sauvegarde avec un désavantage. Un objet non magique qui n'est pas porté ou transporté subit aussi les dégâts s'il est dans la zone du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

FUSION DANS LA PIERRE

niveau 3 - transmutation (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous pénétrez dans un objet en pierre ou une surface suffisamment large pour contenir totalement votre corps, fusionnant vous et tout l'équipement que vous portez avec la pierre pour la durée du sort. En utilisant votre mouvement, vous pénétrez dans la pierre à l'endroit que vous pouvez toucher. Votre présence n'est en aucun cas visible ou détectable par des sens non magiques.

Tant que vous êtes fusionné avec la pierre, vous ne pouvez pas voir ce qui se passe au dehors, et vous avez un désavantage à tous les jets de Sagesse (Perception) que vous effectuez pour entendre des sons produits à l'extérieur. Vous êtes conscient de l'écoulement du temps et pouvez lancer des sorts sur vous-même tant que vous êtes fusionné dans la pierre. Vous pouvez utiliser votre mouvement pour quitter la pierre par l'endroit où vous y êtes rentrés, ce qui met un terme au sort. Vous ne pouvez pas vous déplacer autrement.

De petits dégâts physiques sur la pierre ne vous affectent pas, mais sa destruction partielle ou un changement de sa forme (à la condition que vous ne puissiez plus être contenu dedans) vous expulse de la pierre et vous inflige 6d6 dégâts contondants. La destruction complète de la pierre (ou sa transmutation en une autre matière) vous expulse et vous inflige 50 dégâts contondants. Si vous êtes expulsé, vous tombez à terre dans l'espace inoccupé le plus proche de votre point de fusion dans la pierre.

GARDIEN DE LA FOI

niveau 4 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : 8 heures

Un gardien spectral de taille Grande apparait et flotte au-dessus d'un espace de votre choix, inoccupé et visible, dans la portée et pour la durée du sort. Le gardien occupe cet espace et il est flou à l'exception d'une épée étincelante et d'un bouclier montrant le symbole de votre divinité. Toute créature vous étant hostile qui se déplace pour la première fois lors de son tour dans un espace à 3 mètres ou moins du gardien doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20 dégâts radiants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Le gardien se volatilise après avoir infligé un total de 60 dégâts.

GARDIENS SPIRITUELS

niveau 3 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 4,50 mètres)
Composantes : V, S, M (un symbole sacré)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous appelez des esprits pour vous protéger. Ils volent dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous pendant pour la durée du sort. Si vous êtes bon ou neutre, leur forme spectrale semble angélique ou féerique (à votre choix). Si vous êtes mauvais, ils apparaissent diaboliques ou démoniaques. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez désigner des créatures que vous pouvez voir pour qu'elles ne soient pas affectées. La vitesse d'une créature affectée est réduite de moitié dans la zone d'effet, et quand la créature entre dans la zone pour la première fois pendant un tour ou commence son tour dans celle-ci, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature prend 3d8 dégâts radiants (si vous êtes bon ou neutre) ou 3d8 dégâts nécrotiques (si vous êtes mauvais). Si elle réussit le jet de sauvegarde, la créature ne prend que la moitié des dégâts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

GIBOULÉE

niveau 3 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tant que le sort persiste, une pluie glacée et de la neige tombent dans un cylindre de 6 mètres de hauteur avec un rayon de 12 mètres, centré sur un point déterminé dans la portée du sort. La visibilité dans la zone est nulle et les flammes nues dans la zone sont éteintes. Le sol dans la

zone est couvert de glace glissante, rendant le terrain difficile. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone du sort pour la première fois d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle tombe à terre. Si une créature se concentre dans la zone du sort, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution opposé au DD de sauvegarde de votre sort, sans quoi elle perd sa concentration.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ

niveau 6 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (rayon de 3 mètres)
Composantes : V, S, M (une bulle de verre ou de cristal qui éclate au terme du sort)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une barrière immobile et légèrement chatoyante prend la forme d'une sphère de 3 mètres de rayon autour de vous, et persiste pour la durée du sort.

Tout sort de niveau 5 ou moins incanté à l'extérieur de la barrière ne peut affecter les créatures et les objets qu'elle englobe, même si le sort utilise un emplacement de sort supérieur. Un tel sort peut cibler les créatures et les objets à l'intérieur de la barrière, mais ce sort n'a pas d'effet sur eux. De la même manière, la zone à l'intérieur de la sphère est exclue des zones affectées par de tels sorts.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou plus, la barrière bloque les sorts d'un niveau supérieur pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

GLYPHE DE GARDE

niveau 3 - abjuration
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : toucher
Composantes : V, S, M (de l'encens et un diamant en poudre valant au moins 200 po, que le sort consomme)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé ou déclenché

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe qui blesse les autres créatures, soit sur une surface (comme une table ou une portion de plancher ou de mur) ou à l'intérieur d'un objet qui peut être fermé (comme un livre, un parchemin ou un coffret) pour dissimuler le glyphe. Si vous optez pour une surface, le glyphe peut couvrir une superficie de 3 mètres ou moins de diamètre. Si vous choisissez un objet, celui-ci doit demeurer en place. Si l'objet est déplacé à plus de 3 mètres de l'endroit où le sort a été incanté, le glyphe se brise et le sort prend fin sans avoir été déclenché. Le glyphe est pratiquement invisible et un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort est requis pour le découvrir.

Vous déterminez le déclencheur du glyphe lors de l'incantation du sort. Pour les glyphes inscrits sur une surface, les déclencheurs sont typiquement toucher ou se tenir sur un glyphe, retirer un objet posé sur le glyphe, s'approcher à une certaine distance du glyphe ou manipuler un objet sur lequel est inscrit le glyphe. Pour les glyphes inscrits dans un objet, les déclencheurs sont typiquement ouvrir l'objet, s'approcher à une certaine distance de l'objet, apercevoir ou lire le glyphe. Une fois que le glyphe est déclenché, le sort prend fin.

Vous pouvez raffiner les conditions de déclenchement de sorte que le sort s'active uniquement selon certaines circonstances ou selon des attributs physiques (hauteur ou poids), le type de créature (par exemple, seuls les aberrations ou les elfes noirs déclenchent le glyphe) ou l'alignement. Vous pouvez aussi déterminer les conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en utilisant un mot de passe, par exemple. Lorsque vous inscrivez le glyphe, faites un choix entre les runes explosives ou le sort glyphique.

Runes explosives. Lors de son déclenchement, une énergie magique jaillit du glyphe dans une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le glyphe. La sphère contourne les coins. Chaque créature prise dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts d'acide, de foudre, de feu, de froid ou de tonnerre (à déterminer lors de la création du glyphe). En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Sort glyphique. Vous pouvez emmagasiner un sort préparé de niveau 3 ou moins dans le glyphe en l'incantant lors de la création du glyphe. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort emmagasiné n'a pas d'effet immédiat lorsqu'il est incanté de cette façon. Lorsque le glyphe est déclenché, le sort emmagasiné est incanté. Si le sort vise une cible, il visera la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort affecte une zone, la zone est centrée sur cette créature. Si le sort invoque des créatures hostiles ou s'il crée des objets blessants ou des pièges, ils apparaissent aussi près que possible de l'intrus et l'attaquent. Si le sort demande de la concentration, il persiste pour la durée complète du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 4 ou supérieur, les dégâts des runes explosives augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3. Si vous créez un sort glyphique, vous pouvez emmagasiner un sort dont le niveau est équivalent ou moindre à l'emplacement de sort utilisé pour le glyphe de garde.

GOURDIN MAGIQUE

niveau 0 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : contact
Composantes : V, S, M (du gui, une feuille de trèfle et un bâton ou un gourdin)
Durée : 1 minute

Le bois du bâton ou du gourdin que vous tenez est altéré par les pouvoirs de la nature. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre caractéristique pour lancer des sorts plutôt que votre Force pour les jets d'attaque au corps à corps et de dégâts avec cette arme, et les dégâts de l'arme deviennent des d8. De plus, l'arme devient une arme magique, si ce n'est pas déjà le cas. Ce sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous lâchez l'arme enchantée.

GRAND PAS

niveau 1 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : V, S, M (une pincée de terre)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature. La vitesse de la cible augmente de 3 mètres jusqu'à la fin du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

GUÉRISON SUPRÊME

niveau 6 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Choisissez une créature que vous voyez dans la portée du sort. Une décharge d'énergie positive engouffre la créature lui permettant de récupérer 70 points de vie. Ce sort met aussi un terme à un aveuglement, une surdité et toutes autres maladies accablant la cible. Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures artificielles et les morts-vivants.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7 ou supérieur, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 6.

GUÉRISON SUPRÊME DE GROUPE

niveau 9 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane de votre personne vers les créatures blessées qui vous entourent. Vous redonnez jusqu'à 700 points de vie, répartis à votre guise entre les créatures de votre choix qui sont visibles dans la portée du sort. Les créatures soignées par ce sort sont aussi guéries de toutes maladies et des effets qui les rendent sourds ou aveugles. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

GUIDE

niveau 0 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de caractéristique de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de caractéristique. Le sort prend alors fin.

IDENTIFICATION

niveau 1 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une perle d'une valeur d'au moins 100 po et une plume de hibou)
Durée : instantanée

Vous choisissez un objet que vous devez toucher durant toute la durée du sort. Si l'objet est magique ou imprégné de magie, vous apprenez ses propriétés et comment les utiliser, s'il requiert une liaison pour être utilisé, et le nombre de charges qu'il contient, le cas échéant. Vous apprenez si des sorts affectent l'objet et quels sont ces sorts. Si l'objet a été créé par un ou plusieurs sorts, vous apprenez quels sorts ont permis de le créer. Si vous touchez une créature durant toute la durée du sort, au lieu d'un objet, vous apprenez quels sorts l'affectent actuellement, le cas échéant.

ILLUSION MINEURE

niveau 0 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : S, M (un peu de laine de mouton)
Durée : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisissez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 mètre de côté. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi. Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD de sauvegarde des sorts. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

IMAGE ACCOMPLIE

niveau 3 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un morceau de toison)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un quelconque phénomène visible qui ne déborde pas d'un cube de 6 mètres d'arête. L'image apparait à un endroit visible dans la portée et pour la durée du sort. Elle parait bel et bien réelle, incluant les sons, les odeurs et la température appropriés à la chose montrée. Vous ne pouvez pas créer une chaleur ou un froid suffisamment intense pour infliger des dégâts, un son si fort qu'il inflige des dégâts de tonnerre ou qu'il assourdisse une créature ou bien une odeur qui pourrait rendre une créature malade (comme la puanteur d'un troglodyte).

Tant que vous êtes dans la portée de l'illusion, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à un autre endroit dans la portée du sort. Au moment où l'image change d'endroit, vous pouvez modifier son apparence de sorte que le mouvement de l'image semble naturel. Par exemple, en supposant que vous créez l'image d'une créature et que vous la déplacez, vous pouvez changer l'image de telle sorte que la créature semble marcher. Similairement, vous pouvez faire en sorte que l'illusion génère divers sons à des moments différents. Vous pouvez même simuler une conversation, par exemple. Une interaction physique avec l'image révèle sa nature illusoire

puisqu'on peut passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut conclure que c'est une image en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image et les autres qualités sensorielles de l'image s'évanouissent aux yeux de la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, le sort persiste jusqu'au moment de sa dissipation, sans requérir de concentration.

IMAGE MIROIR

niveau 2 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Trois duplicatas illusoires de votre personne apparaissent dans votre espace. Jusqu'à la fin du sort, les duplicatas se déplacent avec vous et ils imitent vos actions, permutant leur position de sorte qu'il soit impossible de déterminer laquelle des images est réelle. Vous pouvez utiliser votre action pour dissiper les duplicatas illusoires. À chaque fois qu'une créature vous prend pour cible avec une attaque pendant la durée du sort, lancez 1d20 pour déterminer si l'attaque ne cible pas plutôt un de vos duplicatas.

Si vous avez trois duplicatas, vous devez obtenir 6 ou plus sur votre lancer pour diriger la cible de l'attaque vers un duplicata. Avec deux duplicatas, vous devez obtenir 8 ou plus. Avec un seul duplicata, vous devez obtenir 11 ou plus. La CA d'un duplicata est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité. Si une attaque touche un duplicata, il est détruit. Un duplicata peut être détruit seulement pas une attaque qui le touche. Il ignore les autres dégâts et effets. Le sort prend fin si les trois duplicatas sont détruits.

Une créature n'est pas affectée par ce sort si elle ne peut pas voir, si elle se fie sur un autre sens que la vision, comme la vision aveugle, ou si elle peut percevoir les illusions comme étant fausses, comme avec vision lucide.

IMAGE SILENCIEUSE

niveau 1 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de laine de mouton)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez l'image d'un objet, d'une créature ou d'un autre phénomène visible dont les dimensions n'excèdent pas un cube 4,50 mètres de côtés. L'image apparaît à un endroit choisi à l'intérieur de la portée du sort et perdure pendant toute la durée du sort. L'image est purement visuelle ; ce qui implique qu'elle n'est pas accompagnée par un son, une odeur ou d'autres effets sensoriels. Vous pouvez utiliser votre action pour déplacer l'image à n'importe quel endroit dans la portée du sort. Comme l'image change de lieu, vous pouvez modifier son apparence afin que ses mouvements apparaissent fluides et naturels dans l'image. Par exemple, si vous créez l'image d'une créature et vous la déplacez, vous pouvez modifier l'image de sorte que la créature semble réellement marcher. Une interaction physique avec l'image révèle qu'il s'agit d'une illusion, parce que les choses peuvent passer au travers. Une créature qui utilise son action pour examiner l'image peut déterminer qu'il s'agit en fait d'une illusion en réussissant un jet d'Intelligence (Investigation) contre votre DD du jet de sauvegarde de ce sort. Si une créature voit l'illusion pour ce qu'elle est, la créature peut voir à travers l'image.

IMMOBILISATION DE MONSTRE

niveau 5 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 mètres
Composantes : V, S, M (une petite pièce de fer)
Durée : Concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature que vous pouvez voir et à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être paralysée pour la durée du sort. Ce sort n'a aucun effet contre les morts-vivants. À la fin de chaque tour, la cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse. En cas de réussite, le sort prend fin pour la créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 6 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5. Les créatures doivent toutes être à 9 mètres les unes des autres quand vous les ciblez.

IMMOBILISATION DE PERSONNE

niveau 2 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un petit morceau de fer droit)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un humanoïde visible dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi elle est paralysée pour la durée du sort. À la fin de chacun de ses tours de jeu, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle réussit, le sort prend fin.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous pouvez cibler un humanoïde supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2. Les humanoïdes doivent être situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

IMPRÉCATION

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une goutte de sang)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Jusqu'à 3 créatures de votre choix, que vous pouvez voir et qui sont à portée, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Quand une cible qui a raté son jet de sauvegarde fait un jet d'attaque ou un autre jet de sauvegarde avant la fin du sort, elle doit lancer un d4 et soustraire le résultat à son jet d'attaque ou de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

INJONCTION

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : 1 round

Vous donnez un ordre d'un mot à une créature dans la portée du sort et que vous pouvez voir. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou suivre l'ordre lors de son prochain tour. Le sort n'a aucun effet si la cible est un mort-vivant, si elle ne comprend pas la langue, ou si votre ordre est directement nocif pour elle. Des injonctions typiques et leurs effets suivent. Vous pouvez émettre un ordre autre que ceux décrits ici. Si vous le faites, le MD détermine comment la cible se comporte. Si la cible est empêchée de suivre votre ordre, le sort prend fin.

Approche. La cible se déplace vers vous par le chemin le plus court et le plus direct, terminant son tour si elle arrive à 1,50 mètre ou moins de vous.

Lâche. La cible lâche tout ce qu'elle tient et termine alors à son tour.

Fuis. La cible s'éloigne de vous le plus rapidement possible.

Tombe. La cible tombe au sol et termine alors à son tour.

Halte. La cible ne bouge plus et n'entreprend aucune action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, vous pouvez affecter une créature supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1. Les créatures que vous ciblez doivent toutes être dans un rayon de 9 mètres.

INVISIBILITÉ

niveau 2 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un cil enfoncé dans de la gomme arabique)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une créature que vous touchez devient invisible jusqu'à la fin du sort. Tout ce que la cible porte est invisible tant que la cible le porte. Le sort se termine si la cible attaque ou lance un sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, vous pouvez viser une cible de plus par niveau d'emplacement supérieur à 2.

INVISIBILITÉ SUPRÊME

niveau 4 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous ou une créature que vous touchez devenez invisible jusqu'à la fin de la durée du sort. Tout ce que porte ou transporte la cible est invisible tant que ça demeure sur sa personne.

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE

niveau 5 - invocation
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (de l'encens allumé pour l'air, de l'argile malléable pour la terre, du soufre et du phosphore pour le feu, ou de l'eau et du sable pour l'eau)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez un serviteur élémentaire. Choisissez une zone cubique de 3 mètres d'arête remplie d'air, de terre, de feu ou d'eau et à portée. Un élémentaire de FP 5 ou inférieur, approprié à la zone, apparaît dans un espace inoccupé dans un rayon de 3 mètres autour de cette zone. Par exemple, un élémentaire de feu surgira d'un bûcher, et un élémentaire de terre émergera du sol. L'élémentaire disparaît lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. L'élémentaire a une attitude amicale envers vous et vos compagnons pour la durée du sort. Jeter l'initiative pour l'élémentaire, il jouera à son propre tour de jeu. Il obéit aux ordres verbaux que vous lui donnez (cela ne vous coûte aucune action). Si vous ne lui donnez aucun ordre, l'élémentaire se défend lui-même des créatures hostiles, mais n'entreprend aucune autre action.

Si votre concentration est brisée, l'élémentaire ne disparaît pas, mais vous perdez le contrôle de l'élémentaire. Il devient hostile envers vous et vos compagnons, et peut même vous attaquer. Vous ne pouvez pas renvoyer un élémentaire incontrôlé, il disparaîtra 1 heure après son invocation. Le MD possède les statistiques de l'élémentaire.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou supérieur, le FP de l'élémentaire invoqué augmente de 1 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

INVOCATION DE BÊTES

niveau 3 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez les esprits des fées qui prennent la forme de bêtes et apparaissent dans des espaces inoccupés à portée que vous pouvez voir. Choisissez ce qui apparaîtra via l'une des options suivantes :

- Une bête de FP 2 ou inférieur
- Deux bêtes de FP 1 ou inférieur
- Quatre bêtes de FP 1/2 ou inférieur
- Huit bêtes de FP 1/4 ou inférieur

Chaque bête est également considérée comme une fée, et elle disparaît lorsqu'elle tombe à 0 point de vie ou lorsque le sort prend fin. Les créatures invoquées sont amicales envers vous et vos compagnons. Jetez l'initiative du groupe de créatures invoquées, elles joueront à leur propre tour de jeu. Elles obéissent à toute commande verbale que vous leur faites (cela ne vous coûte aucune action). Si vous n'effectuez aucune commande, elles se défendent elles-mêmes des créatures hostiles, mais n'entreprennent aucune autre action. Le MD possède les statistiques des créatures invoquées.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant certains niveaux d'emplacement de sort, vous choisissez l'option d'invocation ci-dessus, et plus de

créatures apparaissent : deux fois plus de créatures invoquées avec un emplacement de sort de niveau 5, trois fois plus avec un emplacement de sort de niveau 7, et quatre fois plus avec un emplacement de sort de niveau 9.

LAME DE FEU

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une feuille de sumac)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous créez une lame ardente dans votre main libre. La lame est similaire en taille et en forme à un cimeterre, et reste jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si vous lâchez l'arme, elle disparaît, mais vous pouvez la réinvoquer par une action bonus.

Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de sort de corps à corps avec la lame ardente. Si le coup touche, la cible subit 3d6 dégâts de feu.

La lame enflammée émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 tous les 2 niveaux d'emplacement au-dessus du niveau 2.

LENTEUR

niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une goutte de mélasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous altérez le temps pour un maximum de six créatures de votre choix dans un cube de 12 mètres à portée. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou être affectée par le sort pendant sa durée. Une créature affectée voit sa vitesse divisée par deux, subit un malus de -2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité et ne peut utiliser de réactions. À son tour, elle ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, pas les deux. Peu importe ses capacités ou objets magiques, la créature ne peut effectuer plus d'une attaque au corps à corps ou à distance pendant son tour.

Si la créature tente de lancer un sort qui a un temps d'incantation d'une action, lancer un d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 11, le sort ne pourra pas prendre effet avant la fin de son prochain tour et la créature devra utiliser l'action de ce tour pour compléter le sort. Sinon, le sort est perdu. Une créature affectée par ce sort effectue un jet de sauvegarde de Sagesse à la fin de son tour. En cas de succès, les effets du sort prennent fin.

LÉVITATION

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (une boucle de cuir ou un fil d'or plié en forme de tasse dont une extrémité s'étire)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une créature ou un objet de votre choix visible dans la portée du sort s'élève jusqu'à une hauteur de 6 mètres et reste suspendu pour la durée du sort. Le sort peut faire léviter une cible pesant jusqu'à 250 kilos. Une créature récalcitrante qui réussit un jet de sauvegarde de Constitution n'est pas affectée.

La cible peut se déplacer seulement si elle se propulse ou se tire à l'aide d'un objet ou d'une surface à sa portée (comme un mur ou un plafond). Elle peut ainsi se déplacer comme si elle grimpait. Vous pouvez changer l'altitude jusqu'à 6 mètres dans une direction ou une autre à votre tour de jeu. Si vous êtes la cible, vous pouvez vous déplacer vers le haut ou vers le bas lors de votre mouvement. Autrement, vous pouvez utiliser votre action pour déplacer la cible, qui doit demeurer dans la portée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible rejoint doucement le sol si elle est toujours en suspension.

LIANE ÉPINEUSE

niveau 0 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (la tige d'une plante avec des épines)
Durée : instantanée

Vous créez une longue et épaisse liane ressemblant à de la vigne et recouverte d'épines qui, selon vos ordres, s'accroche à une créature à portée. Effectuez une attaque de sort de corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 1d6 dégâts perforants, et si la créature est de taille G ou inférieure, vous la tirez de 3 mètres vers vous.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d6 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d6), le niveau 11 (3d6) et le niveau 17 (4d6).

LIBERTÉ DE MOUVEMENT

niveau 4 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une lanière de cuir sanglée autour du bras ou un appendice semblable)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Pour la durée du sort, les mouvements de la cible ne sont pas limités par un terrain difficile. Les sorts et autres effets magiques ne peuvent ni réduire la vitesse de la cible ni la rendre paralysée ou entravée. La cible peut aussi dépenser 1,50 mètre de son mouvement pour se dégager d'une contrainte non magique, comme des menottes ou l'étreinte d'une créature. Enfin, l'environnement aquatique n'impose aucune pénalité sur les mouvements et les attaques de la cible.

LOCALISATION DE CRÉATURE

niveau 4 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (quelques poils de chien de chasse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Décrivez ou nommez une créature qui vous est familière. Vous percevez la direction vers le lieu où se situe la créature aussi longtemps qu'elle est à moins de 300 mètres de vous. Si la créature se déplace, vous connaissez la direction de son déplacement. Le sort peut localiser une créature spécifique que vous connaissez ou la plus proche

créature d'une espèce particulière (comme un humain ou une licorne), à condition d'avoir déjà vu au moins une fois cette créature de près (à 9 mètres ou moins). Si la créature décrite ou nommée est dans une autre forme, en étant sous l'effet du sort *métamorphose* notamment, le sort ne localise pas la créature.

Ce sort ne peut localiser une créature si un cours d'eau d'au moins 3 mètres de large fait obstacle à un trajet direct entre vous et la créature.

LUEUR FÉERIQUE

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Tous les objets à l'intérieur d'un cube de 6 mètres d'arête dans la portée du sort se distinguent par un halo bleu, vert ou violet (à votre choix). Toutes les créatures présentes dans la zone lors de l'incantation du sort sont également enveloppées du halo si elles échouent à un jet de sauvegarde de Dextérité. Pour la durée du sort, les objets et les créatures affectées émettent une faible lumière dans un rayon de 3 mètres. Les jets d'attaques contre des créatures affectées ou des objets bénéficient de l'avantage si l'attaquant peut les voir. Les créatures affectées ou les objets ne peuvent bénéficier de la condition invisible.

LUEURS HYPNOTIQUES

niveau 3 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : S, M (un bâtonnet d'encens incandescent ou une fiole de cristal remplie d'une substance phosphorescente)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez des lueurs de couleurs changeantes qui emplissent les airs dans un cube de 9 mètres d'arête à portée. Les lueurs apparaissent pendant un moment et disparaissent. Chaque créature dans la zone d'effet qui voit les lueurs doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, la créature est charmée pour la durée du sort. Tant qu'elle est charmée par ce sort, la créature est incapable d'agir et a une vitesse égale à 0. Le sort prend fin pour une créature charmée si elle subit des dégâts ou si quelqu'un d'autre utilise son action pour la secouer et la sortir de sa torpeur.

LUMIÈRE

niveau 0 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, M (une luciole ou de la mousse phosphorescente)
Durée : 1 heure

Vous touchez un objet qui ne dépasse pas 3 mètres dans toutes les dimensions. Jusqu'à la fin du sort, l'objet émet une lumière vive dans un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires. La lumière est de la couleur que vous voulez. Couvrir complètement l'objet avec quelque chose d'opaque bloque la lumière. Le sort se termine si vous le lancez de nouveau ou si vous le dissipez par une action. Si vous ciblez un objet tenu ou porté par une créature hostile, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour éviter le sort.

LUMIÈRE DU JOUR

niveau 3 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 1 heure

Une sphère de lumière de 18 mètres de rayon jaillit d'un point choisi dans la portée du sort. La sphère est composée de lumière vive et elle émet une faible lumière sur 18 mètres supplémentaires. Si vous choisissez un point sur un objet que vous tenez ou sur un objet qui n'est pas porté ou transporté, la lumière émane de cet objet et se déplace avec lui. En recouvrant complètement l'objet affecté avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, la lumière est bloquée. Si une portion de la zone du sort chevauche une zone de ténèbres créée par un sort de niveau 3 ou moindre, le sort qui génère les ténèbres est dissipé.

LUMIÈRES DANSANTES

niveau 0 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (Une pincée de phosphore ou d'écorce d'orme blanc, ou bien un ver luisant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort permet de créer jusqu'à quatre lumières, de la taille de torches, qui peuvent revêtir l'apparence de torches, de lanternes ou d'orbes brillantes qui flottent dans les airs. Il est possible de combiner les quatre lumières en une forme vaguement humanoïde brillante de taille Moyenne. Peu importe la forme choisie, chaque lumière produit une faible lumière qui éclaire dans un rayon de 3 mètres. Au prix d'une action bonus lors de votre tour, il est possible de déplacer les lumières jusqu'à 18 mètres vers un nouvel emplacement à portée. Une lumière doit se situer à moins de 6 mètres d'une autre lumière créée par ce sort, et une lumière s'éclipse si elle se trouve au-delà de la portée du sort.

MAINS BRÛLANTES

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cône de 4,50 mètres)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

En tendant vos mains, les pouces en contact et les doigts écartés, un mince rideau de flammes gicle du bout de tous vos doigts tendus. Toute créature se trouvant dans le cône de 4,50 mètres doit effectuer un jet de sauvegarde Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 3d6 dégâts de feu. La moitié des dégâts en cas de succès au jet. Le feu embrase tous les objets inflammables qui se trouvent dans la zone d'effet et qui ne sont pas tenus ou portés.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

MALÉFICE

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (l'œil pétrifié d'un triton)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous placez une malédiction sur une créature à portée que vous pouvez voir. Jusqu'à la fin du sort vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible à chaque fois que vous la touchez sur une attaque. De plus, choisissez une caractéristique lorsque vous lancez le sort. La cible obtient un désavantage aux jets de caractéristiques effectués avec la caractéristique en question.

Si la cible tombe à 0 point de vie avant que le sort ne se termine, vous pouvez utiliser votre action bonus lors d'un tour suivant pour maudire une nouvelle créature. Une *délivrance des malédictions* lancée sur la cible met fin au sort prématurément.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou 4, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 8 heures. Si vous utilisez un emplacement de sort de niveau 5 ou supérieur, vous pouvez maintenir votre concentration sur ce sort pendant 24 heures.

MANIPULATION À DISTANCE

niveau 0 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 mètres du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois. Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez. La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.

MARCHE SUR L'ONDE

niveau 3 - transmutation (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de liège)
Durée : 1 heure

Le sort attribue la capacité de se déplacer sur toute surface liquide (eau, acide, boue, neige, sables mouvants, lave, etc.) comme si c'était un sol dur. Les créatures qui traversent de la lave en fusion subissent tout de même les dégâts dus à la chaleur. Jusqu'à dix créatures volontaires et que vous pouvez voir dans la portée du sort obtiennent cette capacité pour la durée du sort. Si vous ciblez une créature submergée dans un liquide, le sort déplace la cible vers la surface du liquide à une vitesse de 18 mètres par round.

MESSAGE

niveau 0 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit bout de fil de cuivre)
Durée : 1 round

Vous pointez votre doigt en direction d'une créature à portée et murmurez un message. La cible (et seulement la cible) entend le message et peut répondre en un murmure que vous seul pouvez entendre. Vous pouvez lancer ce sort à travers des objets solides si vous connaissez bien la cible et que vous savez qu'elle est derrière l'obstacle. Ce sort est arrêté par un silence magique, 30 cm de pierre, 2,50 cm de métal, une fine feuille de plomb ou 90 cm de bois. Ce sort ne doit pas forcément suivre une ligne droite et peut contourner les angles ou passer par de petites ouvertures.

MESSAGER ANIMAL

niveau 2 - enchantement (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un morceau de nourriture)
Durée : 24 heures

Grâce à ce sort, vous employez un animal pour livrer un message. Choisissez une bête visible de taille TP, comme un écureuil, un geai bleu ou une chauve-souris. Vous précisez une destination, que vous avez préalablement visitée, et un destinataire qui correspond à une description sommaire, comme "un homme ou une femme vêtu d'un uniforme de la garde civile" ou "un nain roux portant un chapeau pointu". Vous énoncez aussi un message de 25 mots ou moins. La bête ciblée se déplace pour la durée du sort vers la destination déterminée, au rythme de 80 km par 24 heures pour un messager ailé ou 40 km pour les autres animaux. Lorsque le messager arrive, il livre son message à la créature que vous avez décrit en imitant le son de votre voix. Le messager parlera uniquement à la créature correspondant à la description que vous avez fournie. Si le messager ne parvient pas à sa destination avant la fin du sort, le message est perdu et la bête revient à l'endroit où le sort a été incanté.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, la durée du sort augmente de 48 heures pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

MÉTAL BRÛLANT

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un morceau de fer et une flamme)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez un objet métallique manufacturé, comme une arme en métal ou une armure métallique intermédiaire ou lourde, à portée et que vous pouvez voir. Vous rendez l'objet rougeoyant d'une intense chaleur. Toutes les créatures étant en contact physique avec l'objet subissent 2d8 dégâts de feu au moment où vous lancez le sort. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez utiliser votre action bonus à chacun des tours suivants pour infliger de nouveau ces dégâts de feu.

Si une créature tient ou porte l'objet et en subit les dégâts de feu, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de

Constitution sous peine de lâcher l'objet si elle le peut. Si elle ne peut pas se séparer de l'objet, elle obtient un désavantage à ses jets d'attaques et à ses jets de caractéristique jusqu'au début de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

MÉTAMORPHOSE

niveau 4 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un cocon de chenille)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme une créature à portée que vous pouvez voir et qui possède au moins 1 point de vie en une nouvelle forme. Une créature non consentante aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse pour annuler l'effet. Un métamorphe réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

La transformation est effective pour la durée du sort, ou jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie ou meurt. La nouvelle forme peut être celle de n'importe quelle bête de FP inférieur ou égal à celui de la cible (ou de son niveau si elle n'a pas de FP). Les statistiques et valeurs de caractéristique de la cible, dont les caractéristiques mentales, sont remplacées par les caractéristiques de la bête choisie. La cible conserve son alignement et sa personnalité. La cible remplace ses points de vie par ceux de la bête. Lorsqu'elle reprend sa forme normale, la créature retourne au nombre de points de vie qu'elle avait avant d'être transformée. Si elle retrouve sa forme normale parce qu'elle est tombée à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires qu'elle a encaissés sous forme de bête sont appliqués à sa forme normale. Tant que les dégâts excédentaires ne font pas les points de vie de la forme normale de la créature à 0, la créature ne tombe pas inconsciente.

La créature est limitée dans les actions qu'elle peut entreprendre par la nature de sa nouvelle forme, elle ne peut pas non plus parler, lancer de sorts ou effectuer toute autre action qui nécessite des mains ou la parole. L'équipement de la cible fusionne avec sa nouvelle forme. La créature ne peut pas activer, utiliser, manipuler, ou faire quoi que ce soit d'autre avec son équipement.

MISE À MAL

niveau 6 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous libérez une infection virulente sur une créature que vous voyez dans la portée du sort. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 14d6 dégâts nécrotiques. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Les dégâts ne peuvent réduire les points de vie de la cible sous 1. Si la cible échoue le jet de sauvegarde, ses points de vie maximums sont amputés pour 1 heure de la même quantité de dégâts nécrotiques subis. Tout effet qui enraye la maladie permet aux points de vie maximums de la créature de retrouver leur valeur normale avant la fin de l'effet du sort.

MODIFICATION D'APPARENCE

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous endossez une nouvelle forme. Lorsque vous lancez ce sort, choisissez l'une des options suivantes, dont les effets s'appliqueront jusqu'à ce que le sort prenne fin. Tant que le sort est actif, vous pouvez mettre un terme à une option, en dépensant une action, pour gagner les bénéfices d'une option différente.

Adaptation aquatique. Vous adaptez votre corps à un environnement aquatique, en vous faisant pousser des branchies et des expansions palmaires entre les doigts. Vous pouvez respirer sous l'eau et obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse de marche.

Changement d'apparence. Vous transformez votre apparence. Vous décidez à quoi vous ressemblez, que ce soit votre taille, votre poids, les traits de votre visage, le son de votre voix, la longueur de vos cheveux, votre pigmentation, et vos signes distinctifs, le cas échéant. Vous pouvez prendre l'apparence d'un membre d'une autre race, sans répercussions sur vos caractéristiques ou autres traits raciaux. Vous ne pouvez pas prendre l'apparence d'une créature d'une catégorie de taille différente de la vôtre, et votre forme de base doit rester la même ; si vous êtes un bipède, vous ne pouvez pas utiliser ce sort pour devenir quadrupède par exemple. À tout moment pendant la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour modifier de nouveau votre apparence.

Armes naturelles. Vous vous dotez de griffes, crocs, épines, cornes ou d'une autre arme naturelle de votre choix. Votre attaque à mains nues inflige 1d6 dégâts contondants, perforants ou tranchants, suivant ce qui est le plus approprié à l'arme naturelle que vous avez choisie, et vous obtenez la maîtrise de votre attaque à mains nues. Enfin, votre arme naturelle est une arme magique et a un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts.

MOQUERIE VICIEUSE

niveau 0 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vomissez un flot d'insultes entremêlées de subtils enchantements sur une créature à portée et que vous pouvez voir. Si la cible peut vous entendre (il n'est pas nécessaire qu'elle comprenne mais juste qu'elle devine votre intention), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse ou subir 1d4 dégâts psychiques et avoir un désavantage au prochain jet d'attaque qu'elle fera avant la fin de son prochain tour.
Les dégâts de ce sort augmentent de 1d4 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d4), le niveau 11 (3d4) et le niveau 17 (4d4).

MOT DE GUÉRISON
niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Une créature visible de votre choix récupère des points de vie à hauteur de 1d4 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

MOT DE GUÉRISON DE GROUPE
niveau 3 - évocation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

À mesure que vous évoquez des paroles de rétablissement, jusqu'à six créatures visibles de votre choix récupèrent un nombre de points de vie égal à 1d4 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

MOT DE POUVOIR D'ÉTOURDISSEMENT
niveau 8 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantané

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut submerger l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et à portée de sort, la laissant abasourdie. Si la créature possède 150 points de vie ou moins, elle est étourdie. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet. La créature étourdie doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque tour. Sur un jet réussi, l'étourdissement prend fin.

MOT DE POUVOIR DE MORT
niveau 9 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantané

Vous prononcez un mot de pouvoir qui peut contraindre une créature que vous pouvez voir et à portée de sort à mourir instantanément. Si la créature possède 100 points de vie ou moins, elle meurt. Dans le cas contraire, le sort n'a aucun effet.

MUR DE FEU
niveau 4 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit morceau de phosphore)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un mur de flamme sur une surface solide dans la portée du sort. Vous pouvez façonner le mur jusqu'à 18 mètres de longueur, 6 mètres de hauteur et 30 centimètres d'épaisseur. Vous pouvez également en faire un mur circulaire de 6 mètres de diamètre, 6 mètres de hauteur et 30 centimètres d'épaisseur. Le mur est opaque et persiste pour la durée du sort.

Lorsque le mur apparaît, chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 5d8 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Un côté du mur, déterminé par vous lors de l'incantation du sort, inflige 5d8 dégâts de feu à chaque créature qui termine son tour à 3 mètres ou moins de ce côté ou à l'intérieur du mur. Une créature subit les mêmes dégâts lorsqu'elle pénètre dans le mur pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour. L'autre côté du mur n'inflige aucun dégât.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 5 ou plus, les dégâts du sort augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

MUR DE PIERRE
niveau 5 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (un petit bloc de granite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Un mur non magique de pierre solide émerge à un point que vous choisissez dans la portée. Le mur fait 15 centimètres d'épaisseur et est composé de dix panneaux de 3 mètres sur 3 mètres. Chaque panneau doit être contigu avec au moins un autre panneau. Vous pouvez aussi créer des panneaux de 3 mètres par 6 mètres qui ne font que de 7,5 centimètres d'épaisseur.

Si le mur traverse l'espace d'une créature quand il apparaît, la créature est poussée d'un côté du mur (à votre choix). Si une créature devrait être entourée de tous côtés par le mur (ou par le mur et une autre surface solide), cette créature peut alors faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas de succès, elle peut utiliser sa réaction pour se déplacer de sa vitesse et éviter que la paroi ne l'entoure complètement. Le mur peut prendre la forme que vous désirez, mais il ne peut pas occuper l'espace d'une créature ou d'un objet. Le mur ne doit pas forcément être vertical ou posséder des fondations fermes. Cependant, il doit reposer solidement sur de la pierre existante. Ainsi, vous pouvez utiliser ce sort pour créer un pont qui enjambe un gouffre ou créer une rampe.

Si vous créez une envergure supérieure à 6 mètres de longueur, vous devez réduire de moitié la taille de chaque panneau pour créer des supports. Vous pouvez façonner grossièrement le mur pour créer des créneaux, des remparts, etc. Le mur est un objet de pierre qui peut être endommagé et donc ébréché. Chaque panneau a une CA de 15 et 30 points de vie par tranche de 2,5 centimètres. Réduire un panneau à 0 point de vie le détruit et pourrait

provoquer l'effondrement des autres panneaux qui lui sont reliés, à la discrétion du MD. Si vous maintenez votre concentration sur ce sort pendant toute sa durée, le mur devient permanent et ne peut plus être dissipé. Sinon, le mur disparaît lorsque le sort se termine.

MURMURE DISSONANT

niveau 1 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous murmurez une mélodie discordante qui ne peut être entendue que par une créature de votre choix à portée, la tourmentant terriblement. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle subit 3d6 dégâts psychiques et doit immédiatement utiliser sa réaction, si elle est encore disponible, pour s'éloigner de vous aussi loin que sa vitesse le lui permet. La créature ne se déplace pas vers des sols manifestement dangereux, comme des flammes ou un gouffre. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas contrainte de se déplacer. Une créature assourdie réussit automatiquement son jet de sauvegarde.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

MYTHES ET LÉGENDES

niveau 5 - divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (de l'encens d'une valeur de 250 po que le sort consume, et quatre bâtonnets d'ivoire d'une valeur de 50 po chacun)
Durée : instantanée

Nommez ou décrivez une personne, un lieu ou un objet. Le sort apporte à votre esprit une brève et sommaire information à propos de la chose que vous avez nommée. L'information peut être présentée sous forme de contes, d'histoires oubliées ou même d'informations secrètes qui n'ont jamais été révélées. Si la chose que vous avez nommée n'a pas de résonance légendaire, vous n'obtenez aucune information. Plus vous avez déjà d'information à propos de la chose, plus précises et détaillées seront les informations que vous recevrez.

Ce que vous apprenez est précis mais peut être dissimulé dans un langage figuré. Par exemple, si vous avez une mystérieuse hache magique dans votre main, le sort peut révéler cette information : "Malheur au scélérat qui touche de ses mains la hache, car le manche tranchera celles du malin. Seul un vrai Enfant de la pierre, aimant et aimé de Moradin, pourrait réveiller le vrai pouvoir de cette hache, et seulement avec le mot sacré Rudnogg sur les lèvres".

NAPPE DE BROUILLARD

niveau 1 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez une sphère de brouillard de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins et la visibilité dans la zone est nulle. Elle persiste pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'un vent de force modérée ou plus (au moins 16 km/h) la dissipe.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, le rayon de la sphère augmente de 6 mètres pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

NUAGE PUANT

niveau 3 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un œuf pourri ou plusieurs feuilles de chou puant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez une sphère de gaz jaune nauséabond de 6 mètres de rayon, centré sur un point à portée. Le nuage se propage dans tous les coins et la visibilité de la zone est fortement réduite. Le nuage persiste dans l'air pour la durée du sort. Chaque créature totalement dans le nuage au début de son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le poison. En cas d'échec, la créature est prise de nausées et chancelle, perdant ainsi son action. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer ou qui sont immunisées contre le poison réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde. Un vent modéré (d'au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (d'au moins 30 km/h) le disperse après 1 round.

NUÉE D'INSECTES

niveau 5 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (quelques cristaux de sucre, quelques grains de céréale et un peu de graisse)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Une nuée de criquets bourdonnants occupent une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point dans la portée du sort. La sphère s'étend au-delà des coins. La sphère persiste pour la durée du sort et la visibilité dans la zone est réduite. L'espace de la sphère est un terrain difficile. Lorsque la sphère apparait, chaque créature s'y trouvant doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 4d10 dégâts perforants. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié. Une créature doit aussi faire le jet de sauvegarde lorsqu'elle pénètre dans l'espace du sort pour la première lors d'un tour ou lorsqu'elle y termine son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, les dégâts augmentent de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

NUÉE DE DAGUES

niveau 2 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un tesson de verre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous emplissez l'espace de dagues tournoyantes dans un cube de 1,50 mètre d'arête, centré sur un point dans la portée du sort. Une créature subit 4d4 dégâts tranchant

lorsqu'elle pénètre dans la zone du sort pour la première fois ou si elle y débute son tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 3 ou supérieur, les dégâts augmentent de 2d4 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

NUÉE DE MÉTÉORES

niveau 9 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 1600 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Des orbes de feux ardents s'abattent sur le sol à quatre différents points visibles dans la portée du sort. Toute créature à l'intérieur d'une sphère de 12 mètres de rayon centrée sur chaque point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 20d6 dégâts de feu et 20d6 dégâts contondants. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. L'effet de la sphère contourne les coins. Une créature prise dans plus d'une sphère n'est affectée qu'une seule fois. Le sort endommage les objets dans la zone et enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés.

ŒIL MAGIQUE

niveau 4 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (quelques poils de chauve-souris)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous créez un œil invisible et magique à portée qui flotte dans l'air pendant la durée du sort.

Vous recevez une image mentale de ce que peut voir l'œil qui possède une vision normale et une vision dans le noir jusqu'à 9 mètres. L'œil peut voir dans toutes les directions. Par une action, vous pouvez faire avancer l'œil de 9 mètres dans n'importe quelle direction. Il n'y a aucune limite d'éloignement entre vous et l'œil, mais celui-ci ne peut changer de plan d'existence. Les obstacles solides bloquent le mouvement mais l'œil peut passer à travers n'importe quelle ouverture d'un diamètre 2,50 centimètres ou plus.

ONDE DE CHOC

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (cube de 4,50 m)
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une vague de force de tonnerre émane de vous. Toute créature se trouvant dans un cube de 4,50 mètres prenant origine à partir de vous-même doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature prend 2d8 de dégât de tonnerre et est repoussée de 3 mètres de vous. En cas de réussite, la créature prend seulement la moitié des dégâts et n'est pas repoussée. En outre, les objets non fixés qui se trouvent entièrement dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 mètres par l'effet du sort, et le sort émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

ORBE CHROMATIQUE

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 50 po)
Durée : instantanée

Vous projetez une sphère d'énergie de 10 cm de diamètre vers une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort. Vous choisissez acide, foudre, feu, froid, poison ou tonnerre comme type d'orbe que vous créez. Vous faites ensuite une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la créature subit 3d8 dégâts du type préalablement déterminé.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

ORIENTATION

niveau 6 - divination
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un jeu d'outils divinatoires, comme des ossements, des bâtons d'ivoire, des cartes, des dents ou des runes gravées, valant au moins 100 po, et un objet originaire de l'endroit à atteindre)
Durée : concentration, jusqu'à 1 journée

Ce sort vous permet de déterminer le chemin physique le plus court et le plus direct pour atteindre une destination déterminée avec laquelle vous êtes familier et qui se trouve sur le même plan d'existence. Si vous nommez une destination située sur un autre plan d'existence ou une destination mouvante (comme une forteresse mobile) ou une destination vague (comme "l'antre du dragon vert"), le sort échoue. Pour la durée du sort, aussi longtemps que vous êtes sur le même plan d'existence que la destination, vous en connaissez la distance et la direction. Lorsque vous vous y déplacez, chaque fois que vous êtes confronté à un choix d'itinéraire, vous déterminez automatiquement lequel présente la route la plus courte et la plus directe (mais pas nécessairement la plus sure) vers votre destination.

PAROLE DIVINE

niveau 7 - évocation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous prononcez une parole divine, emplie de la puissance qui a façonné le monde à l'aube de la création. Choisissez autant de créatures que vous le souhaitez parmi celles que vous voyez, dans la portée du sort. Chaque créature qui vous entend doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi elle subit un effet selon la valeur actuelle de ses points de vie.

- 50 pv ou moins : assourdie pendant 1 minute
- 40 pv ou moins : assourdie et aveuglée pendant 10 minutes

- 30 pv ou moins : aveuglée, assourdie et étourdie pendant 1 heure
- 20 pv ou moins : tuée sur le coup

Indépendamment de ses points de vie actuels, un céleste, un élémentaire, une fée ou un fiélon qui échoue son jet est retourné à son plan d'origine (s'il n'y est pas déjà) et il ne peut revenir sur votre plan pendant 24 heures, peu importe le moyen, à l'exception du sort *souhait*.

PASSE-MURAILLE

niveau 5 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (une pincée de graine de sésame)
Durée : 1 heure

Un passage apparaît à un endroit de votre choix que vous pouvez voir sur une surface en bois, en plâtre ou en pierre (tel qu'un mur, un plancher ou un plafond) à portée, et disparaît à la fin du sort. Vous choisissez la taille de l'ouverture (jusqu'à 1,50 mètre de large, 2,50 mètres de haut et 6 mètres de profondeur. Le passage n'engendre pas d'instabilité dans la structure environnante. Quand l'ouverture disparaît, toutes créatures ou tous objets encore présents dans le passage créé se retrouvent éjectés sans dommage vers un endroit non occupé près de la surface sur laquelle a été lancé le sort.

PATTES D'ARAIGNÉE

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une goutte de bitume et une araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Jusqu'à ce que le sort se termine, une créature consentante que vous touchez gagne la capacité de se déplacer vers le haut, le bas, et le long de surfaces verticales ou encore à l'envers aux plafonds, tout en laissant ses mains libres. La cible gagne également une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de marche.

PEAU D'ÉCORCE

niveau 2 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : V, S, M (une poignée d'écorce de chêne)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une créature volontaire. Jusqu'à la fin du sort, la peau de la cible prend une texture rugueuse telle l'écorce d'un arbre et la CA de la cible ne peut être inférieure à 16, peu importe le type d'armure qu'elle porte.

PEAU DE PIERRE

niveau 4 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la poussière de diamant d'une valeur de 100 po, que le sort consumera)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Ce sort transforme la chair d'une créature consentante que vous touchez en un revêtement aussi dur que la pierre. Jusqu'à ce que le sort se termine, la cible obtient la résistante aux dégâts non magiques contondants, perforants et tranchants.

PORTAIL

niveau 9 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 5000 po)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous invoquez un portail reliant un espace inoccupé que vous voyez dans la portée du sort à un endroit précis sur un plan d'existence différent. Le portail se présente comme une ouverture circulaire, dont vous contrôlez le diamètre, entre 1,50 et 6 mètres. Vous pouvez orienter le portail dans n'importe quelle direction. Le portail persiste selon la durée du sort. Le portail possède un avant et un arrière sur chaque plan où il apparait. Le passage dans le portail n'est possible qu'en pénétrant par l'avant. Tout ce qui traverse est instantanément transporté sur l'autre plan pour apparaître dans l'espace inoccupé le plus près du portail.

Les divinités et autres dirigeants planaires peuvent empêcher l'ouverture d'un portail créé par ce sort lorsqu'elle se fait en leur présence ou à tout endroit sur leurs domaines. Lorsque vous lancez ce sort, vous pouvez énoncer le nom d'une créature spécifique (un pseudonyme, un titre ou un surnom ne suffit pas). Si cette créature est sur un plan différent du vôtre, le portail s'ouvre à proximité de la créature nommée, laquelle est aussitôt aspirée par le portail pour apparaître dans un espace inoccupé de votre côté du portail. Vous ne bénéficiez d'aucun pouvoir spécial sur la créature et elle libre d'agir selon la volonté du MD. Elle peut partir, vous attaquer ou vous aider.

PORTE DIMENSIONNELLE

niveau 4 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Vous vous téléportez de votre position actuelle vers un autre endroit dans la portée du sort. Vous arrivez exactement à l'endroit désiré. Ce peut être un lieu que vous voyez, que vous visualisez ou que vous pouvez décrire en énonçant une distance et une direction, comme "60 mètres droit devant" ou "vers le haut, à 45 degrés sur 90 mètres". Vous pouvez transporter des objets tant que leurs poids ne dépassent pas votre capacité de chargement. Vous pouvez aussi emmener une créature volontaire de votre taille ou plus petite, qui porte de l'équipement jusqu'à sa capacité de chargement. La créature doit être à 1,50 mètre ou moins de vous lorsque vous lancez ce sort. Si vous devriez arriver à un endroit déjà occupé par un objet ou une créature, vous et la créature se déplaçant avec vous subissez 4d6 dégâts de force et la téléportation échoue.

PRÉMONITION

niveau 9 - divination
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (la plume d'un colibri)
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature volontaire pour lui octroyer une faculté limitée de voir son futur immédiat. Pour la durée du

sort, la cible ne peut être surprise et elle bénéficie de l'avantage sur ses jets d'attaque et de sauvegarde ainsi que sur ses jets de caractéristiques. De plus, les jets d'attaques des autres créatures contre la cible ont un désavantage pour la durée du sort. Le sort prend immédiatement fin si vous l'incantez à nouveau avant la fin de la durée.

PRESTIDIGITATION

niveau 0 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : jusqu'à 1 heure

Ce sort est un tour de magie mineur que les lanceurs de sorts novices emploient comme exercice. Ce sort permet de provoquer l'un des effets magiques suivants :

- Le sort crée instantanément un effet sensoriel inoffensif, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, de timides notes de musique, ou une étrange odeur.
- Le sort allume ou éteint instantanément une bougie, torche ou un petit feu de camp.
- Le sort nettoie ou souille instantanément un objet pas plus volumineux qu'un cube de 30 cm de côté.
- Le sort réchauffe ou refroidit du matériel non vivant pouvant être contenu dans un cube de 30 cm de côté pendant 1 heure.
- Le sort fait apparaître un symbole, une petite marque ou couleur sur un objet ou une surface pendant 1 heure.
- Le sort permet de créer une babiole non magique ou une image illusoire qui peut tenir dans votre main et qui dure jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si le sort est lancé plusieurs fois, il est possible de conserver actifs 3 de ces effets non instantanés simultanément, et il est possible de révoquer ces effets au prix d'une action.

PRIÈRE DE GUÉRISON

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Jusqu'à six créatures de votre choix visibles dans la portée du sort récupèrent chacune des points de vie équivalant à 2d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a pas d'effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les points de vie récupérés augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

PROJECTILE MAGIQUE

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantané

Vous créez trois fléchettes de force magique d'un bleu lumineux. Chaque fléchette atteint une créature de votre choix que vous pouvez voir et dans la limite de portée du sort. Chaque projectile inflige 1d4 + 1 dégâts de force à sa cible. Les fléchettes frappent simultanément, et peuvent frapper une ou plusieurs créatures.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque le sort est lancé en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, il crée une fléchette additionnelle pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

PROJECTION ASTRALE

niveau 9 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : 3 m
Composantes : V, S, M (pour chaque créature que vous ciblez avec ce sort, vous devez fournir une jacinthe valant au moins 1000 po et un lingot d'argent ornementé de gravures valant au moins 100 po, que le sort consommera)
Durée : spécial

Vous et jusqu'à huit créatures volontaires dans la portée du sort projetez vos corps astraux dans le plan Astral (le sort échoue et l'incantation est perdue si vous êtes déjà sur ce plan). Les corps matériels laissés derrière sont inconscients et dans un état d'animation suspendue. Ils ne requièrent ni sustentation ni air et ils ne vieillissent pas.

Votre corps astral est similaire à votre forme mortelle à presque tous les égards. Vos possessions et vos statistiques de jeu sont ainsi répliquées. La principale différence est l'ajout d'un cordon argenté qui prend son origine entre vos omoplates et qui traine derrière vous, pour disparaitre au bout d'une trentaine de centimètres. Ce cordon est votre attache avec votre corps matériel. Aussi longtemps que l'attache demeure intacte, vous pouvez retourner sur votre plan. Si le cordon est tranché, un incident qui ne survient que si un effet spécifie que c'est le cas, votre âme et votre corps sont séparés, vous tuant sur le coup.

Votre forme astrale peut se déplacer librement à travers le plan Astral et elle peut emprunter des portails vous menant sur tout autre plan. Si vous entrez sur un nouveau plan ou si vous retournez sur le plan d'où le sort fut incanté, votre corps et vos possessions sont transportés le long du cordon argenté, vous permettant de reprendre votre forme matérielle lors de votre arrivée sur le nouveau plan. Votre forme astrale est une incarnation distincte. Les dégâts ou les effets qu'elle subit n'ont pas d'impact sur votre corps physique et ils ne l'affectent pas lorsque vous y retournez. Le sort prend fin pour vous et vos compagnons lorsque vous utilisez une action pour le dissiper. Lorsque le sort se termine, les créatures ciblées retournent à leur corps physique puis elles reprennent conscience.

Le sort peut aussi se terminer prématurément pour vous ou un de vos compagnons. Une *dissipation de la magie* réussie sur un corps astral ou physique interrompt le sort pour cette créature. Si le corps d'origine ou sa forme astrale tombe à 0 point de vie, le sort s'interrompt pour cette créature. Si le sort se termine et que le cordon argenté est toujours intact, le cordon ramène la forme astrale de la créature à son corps, ce qui met un terme à l'état d'animation suspendue. Si vous êtes retourné à votre corps prématurément, vos compagnons conservent leur forme astrale et ils doivent trouver eux-mêmes le chemin du retour, en tombant à 0 point de vie, habituellement.

PROTECTION CONTRE LA MORT

niveau 4 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : V, S
Durée : 8 heures

Vous touchez une créature et vous lui octroyez une mesure de protection contre la mort. La première fois que la cible atteint 0 point de vie à cause de dégâts reçus, la cible passe à 1 point de vie et le sort prend fin. Si le sort est toujours actif lorsque la cible est victime d'un effet qui la tuerait instantanément sans causer de dégât, cet effet est nul pour la cible, et le sort prend fin.

PROTECTION CONTRE LES ARMES

niveau 0 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : 1 tour

Vous tendez votre main et tracez un symbole de protection dans les airs. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous obtenez la résistance contre les dégâts contondants, tranchants et perforants infligés par des attaques avec arme.

PROTECTION CONTRE UNE ÉNERGIE

niveau 3 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Pour la durée du sort, une créature volontaire que vous touchez bénéficie d'une résistance à un type de dégâts de votre choix : acide, froid, feu, foudre ou tonnerre.

PROTECTION D'AUTRUI

niveau 2 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une paire d'anneaux de platine d'une valeur d'au moins de 50 po chacun, que vous et la cible devez porter durant la durée du sort)
Durée : 1 heure

Ce sort protège une créature consentante que vous touchez et crée une connexion mystique entre vous et la cible jusqu'à ce que le sort se termine. Aussi longtemps que la cible n'est pas éloignée de plus de 18 mètres de vous, elle gagne un bonus de +1 à la CA, +1 aux jets de sauvegarde et obtient une résistance à tous les dégâts. De plus, chaque fois qu'elle subit des dégâts, vous recevez la même quantité de dégâts. Le sort se termine si vous tombez à 0 point de vie ou si vous et la cible êtes séparés de plus de 18 mètres de distance. Le sort prend également fin s'il est lancé à nouveau sur l'une des créatures connectées. Vous pouvez également rompre le sort au prix d'une action.

RAPIDITÉ

niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un copeau de racine de réglisse)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Choisissez une créature volontaire visible dans la portée du sort. Jusqu'à la fin de la durée du sort, la vitesse de la cible est doublée, elle bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité, et elle obtient une action supplémentaire à chacun de ses tours. Cette action peut être utilisée pour Attaquer (une seule attaque avec une arme), Courir, Se désengager, Se cacher ou Utiliser un objet. Lorsque le sort prend fin, la cible ne peut plus bouger ou agir jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu, car une vague de léthargie la submerge.

RAPPEL À LA VIE

niveau 5 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 500 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Vous ramenez à la vie une créature morte depuis moins de 10 jours. Si l'âme de la créature est à la fois volontaire et libre de rejoindre le corps, la créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie. Ce sort ne peut rappeler un mort-vivant à la vie. Ce sort referme les blessures mortelles, mais il ne restaure pas les parties du corps qui ont été amputées. Si la créature a perdu des parties de son corps ou des organes essentiels à sa survie, comme la tête, le sort échoue automatiquement.

Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

RAYON ARDENT

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous générez trois rayons de feu et vous les projetez vers des cibles dans la portée du sort. Vous pouvez les projeter sur une ou plusieurs cibles. Effectuez une attaque de sort à distance pour chaque rayon. Si elle touche, la cible subit 2d6 dégâts de feu.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, vous générez un rayon supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

RAYON DE GIVRE

niveau 0 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un faisceau frigide de lumière bleuâtre se dirige vers une créature dans la portée du sort. Effectuez une attaque de

sort à distance contre la cible. S'il touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 mètres jusqu'à début de votre prochain tour de jeu.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

RÉANIMATION

niveau 3 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 300 po, que le sort consomme)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature morte depuis moins d'une minute. Cette créature revient à la vie avec 1 point de vie. Ce sort ne peut ni ramener à la vie une créature morte de vieillesse ni restaurer des parties perdues du corps.

RÉGÉNÉRATION

niveau 7 - transmutation
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un moulin à prières et de l'eau bénite)
Durée : 1 heure

Vous touchez une créature afin de stimuler sa capacité à guérir naturellement. La cible récupère 4d8 + 15 points de vie. Pour la durée du sort, la cible recouvre 1 point de vie au début de chacun de ses tours de jeu (10 points de vie par minute). Les membres de la cible qui sont sectionnés (doigts, jambes, queues, etc.) repoussent après 2 minutes, le cas échéant. Si vous tenez le membre en question et que vous l'approchez du moignon, le sort permet de rattacher instantanément le membre au moignon.

RÉPARATION

niveau 0 – transmutation
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Composantes : V, S, M (deux aimants)
Durée : instantanée

Ce sort répare une simple fissure, déchirure ou fêlure sur un objet que vous touchez, comme un maillon de chaîne cassé, une clé brisée en deux morceaux, un accroc sur un manteau ou une fuite sur une outre. Tant que la fissure ou l'accroc n'excède pas 30 cm dans toutes les dimensions, vous le réparez, ne laissant aucune trace de la détérioration passée. Ce sort peut réparer physiquement un objet magique ou une créature artificielle, mais ne peut pas rendre sa magie à un objet.

REPRÉSAILLE INFERNALE

niveau 1 - évocation
Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez après avoir subi des dégâts par une créature située à 18 mètres maximum de vous et que vous pouvez voir.
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : Instantanée

Vous pointez votre doigt, et la créature qui vous a infligé des dégâts est momentanément entourée de flammes infernales. La créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. Elle subit 2d10 dégâts de feu en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de réussite.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les dégâts sont augmentés de 1d10 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

RÉSISTANCE

niveau 0 - Abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une cape miniature)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous touchez une créature consentante. Une fois avant la fin du sort, la cible peut lancer un d4 et ajouter le résultat du dé à un jet de sauvegarde de son choix. Elle peut lancer le dé avant ou après avoir effectué son jet de sauvegarde. Le sort prend alors fin.

RESPIRATION AQUATIQUE

niveau 3 - transmutation (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un court roseau ou un morceau de paille)
Durée : 24 heures

Ce sort procure à un maximum de dix créatures consentantes, à portée et que vous pouvez voir, la capacité de respirer sous l'eau jusqu'à la fin de sa durée. Les créatures affectées conservent également leur mode de respiration normale.

RESTAURATION PARTIELLE

niveau 2 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature et vous pouvez mettre fin à une maladie ou à une condition l'affligeant. La condition peut être aveuglé, assourdi, paralysé ou empoisonné.

RESTAURATION SUPRÊME

niveau 5 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 100 po, qui le sort consomme)
Durée : instantanée

Vous imprégnez une créature que vous touchez d'une énergie positive afin d'annuler un effet débilitant. Vous pouvez réduire de un le niveau d'épuisement de la cible, ou mettre un terme aux effets suivants affligeant la cible :

- Un effet de charme ou de pétrification de la cible
- Une malédiction, incluant le lien de la cible avec un objet magique maudit
- Toute réduction à l'une des valeurs de caractéristique de la cible
- Un effet qui réduit les points de vie maximums de la cible

RÉSURRECTION

niveau 7 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (un diamant valant au moins 1000 po)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins d'un siècle, qui n'est pas décédée de vieillesse et qui n'est pas un mort-vivant. Si son âme est libre et volontaire, la cible revient à la vie avec tous ses points de vie. Ce sort neutralise les poisons et guérit les maladies normales affligeant la créature au moment de sa mort. Cependant, il n'enraye pas les maladies magiques, les malédictions et autres affections du genre. Si de tels effets ne sont pas enrayés avant l'incantation du sort, ils affligent toujours la cible à son retour à la vie. Ce sort referme les blessures mortelles et réhabilite les parties du corps qui ont été amputées. Revenir du monde des morts est une épreuve. La cible subit une pénalité de -4 sur tous ses jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique. À chaque fois que la cible termine un repos long, la pénalité est réduite de 1 jusqu'à ce qu'elle soit nulle.

Incanter ce sort pour redonner vie à une créature morte depuis plus d'une année vous handicape fortement. Jusqu'à ce que vous terminiez un repos long, vous ne pouvez pas incanter de sort et vous avez un désavantage sur tous vos jets d'attaque, de sauvegarde et de caractéristique.

RÉSURRECTION SUPRÊME

niveau 9 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une aspersion d'eau bénite et des diamants d'une valeur d'au moins 25 000 po, que le sort consumera)
Durée : instantanée

Vous touchez une créature qui est morte depuis moins de 200 ans mais qui n'est pas morte de vieillesse. Si l'âme de la créature est libre et volontaire, la créature est ramenée à la vie avec tous ses points de vie.

Ce sort referme toutes les blessures, neutralise tout poison, guérit toutes les maladies et lève toutes les malédictions affectant la créature lorsqu'elle est morte. Le sort remplace les organes endommagés ou les membres manquants. Le sort peut même fournir un nouveau corps si l'original n'existe plus. Dans ce cas, vous devez prononcer le nom de la créature et la créature apparaît alors dans un espace inoccupé que vous choisissez à 3 mètres ou moins de vous.

RETRAITE EXPÉDITIVE

niveau 1 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Ce sort vous permet de vous déplacer à une vitesse incroyable. Lorsque vous lancez ce sort, puis par une action bonus à chacun de vos tours jusqu'à la fin du sort, vous pouvez effectuer l'action Courir.

SANCTIFICATION

niveau 5 - évocation
Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Composantes : V, S, M (des herbes, des huiles et de l'encens d'une valeur de 1 000 po, que le sort consomme)
Durée : jusqu'à ce qu'il soit dissipé

Vous touchez un point et imprégnez la zone autour d'une énergie sacrée (ou maudite). La zone peut avoir un rayon allant jusqu'à 18 mètres, et le sort échoue si le rayon inclut une zone déjà sous l'effet d'un sort de *sanctification*. La zone affectée est sujette aux effets suivants.

Premièrement, les célestes, les élémentaires, les fées, les fiélons et les morts-vivants ne peuvent pas entrer dans la zone, elles ne peuvent pas non plus charmer, effrayer ou posséder des créatures présentes dans la zone sanctifiée. Vous pouvez enlever de cette liste un ou plusieurs types de créatures (sur lesquelles l'effet ne s'appliquera donc pas).

Deuxièmement, vous pouvez apposer un effet supplémentaire à la zone. Choisissez l'effet parmi la liste suivante, ou choisissez un effet proposé par le MD. Certains de ces effets s'appliquent à des créatures dans la zone ; vous pouvez choisir si l'effet s'applique à toutes les créatures dans la zone, seulement aux créatures qui vénèrent un certain dieu ou suivent un chef particulier, ou seulement aux créatures d'une certaine sorte, comme les orques ou les trolls. Lorsqu'une créature qui devrait être affectée pénètre la zone d'effet du sort pour la première fois de son tour ou commence son tour dans la zone d'effet, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme. Si elle le réussit, la créature ignore l'effet additionnel jusqu'à ce qu'elle quitte la zone d'effet.

Courage. Les créatures affectées ne peuvent pas être effrayées tant qu'elles sont dans la zone d'effet.

Ténèbres. Les ténèbres emplissent la zone. Les lumières normales, ainsi que les lumières magiques créées à partir de sorts de niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent illuminer la zone.

Lumière du jour. Une lumière vive emplit la zone. Les ténèbres magiques, créées à partir de sorts d'un niveau inférieur au niveau de l'emplacement de sort que vous avez utilisé pour lancer ce sort, ne peuvent étouffer la lumière.

Protection contre une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la résistance à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.

Vulnérabilité à une énergie. Les créatures affectées présentes dans la zone obtiennent la vulnérabilité face à un type de dégâts de votre choix, à l'exception des types contondant, perforant et tranchant.

Repos éternel. Les corps morts enterrés dans la zone ne peuvent pas devenir des morts-vivants.

Interférence extradimensionnelle. Les créatures affectées ne peuvent pas de déplacer ou voyager en utilisant la téléportation ou par des moyens extradimensionnels ou interplanaires.

Peur. Les créatures affectées sont effrayées tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet.

Silence. Aucun son ne peut être produit dans la zone d'effet et les sons extérieurs ne parviennent pas à y pénétrer.

Don des langues. Les créatures affectées peuvent communiquer avec toutes les autres créatures présentes dans la zone d'effet, même si elles n'ont aucun langage en commun.

SANCTUAIRE

niveau 1 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action bonus
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (un petit miroir en argent)
Durée : 1 minute

Vous protégez une créature dans la portée du sort contre les attaques. Jusqu'à ce que le sort se termine, toute créature qui cible la créature protégée avec une attaque ou un sort offensif doit d'abord effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la créature doit choisir une nouvelle cible ou perdre son attaque ou son sort. Ce sort ne protège pas la créature protégée contre les sorts à zone d'effet, tel que l'explosion d'une boule de feu. Si la créature protégée fait une attaque ou lance un sort qui affecte une créature ennemie, ce sort se termine.

SAUT

niveau 1 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (la patte postérieure d'une sauterelle)
Durée : 1 minute

Vous touchez une créature. La distance de saut de la créature est triplée pour la durée du sort.

SCRUTATION

niveau 5 - divination
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (un focaliseur d'une valeur minimum de 1 000 po, comme une boule de cristal, un miroir en argent, ou une vasque remplie d'eau bénite)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous pouvez voir et entendre une créature spécifique que vous choisissez et qui se trouve dans le même plan d'existence que vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse, avec un modificateur dépendant de votre niveau de connaissance et du lien physique qui vous relie à elle. Si la cible sait que vous lancez ce sort, elle peut choisir d'échouer volontairement son jet de sauvegarde si elle souhaite être observée.

Connaissance	Modificateur au jet de sauvegarde
Seconde main (vous avez entendu parler de la cible)	+5
Première main (vous avez rencontré la cible)	+0
Familier (vous connaissez bien la cible)	−5

Lien	Modificateur au jet de sauvegarde
Un portrait ou un dessin	−2
Une possession ou un vêtement	−4
Un morceau de corps, une mèche de cheveux, un bout d'ongle, ou similaire	−10

En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible n'est pas affectée, et vous ne pouvez plus utiliser ce sort contre elle pendant 24 heures. En cas d'échec, le sort crée un capteur invisible à 3 mètres de la cible. Vous pouvez voir et entendre comme si vous étiez à la place du capteur. Le capteur se déplace avec la cible, restant à 3 mètres d'elle pour toute la durée du sort. Une créature qui peut voir l'invisible voit le capteur comme un orbe lumineux de la taille de votre poing. Plutôt que de cibler une créature, vous pouvez cibler un lieu que vous avez déjà vu par le passé. Dans ce cas, le capteur apparaît à l'endroit ciblé et ne bouge pas.

SENS BESTIAL

niveau 2 - divination (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : toucher
Composantes : S
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous touchez une bête volontaire. Pour la durée du sort, vous pouvez utiliser votre action pour voir à travers les yeux de la bête et entendre ce qu'elle entend. Vous pouvez continuer jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour retrouver vos propres sens. Lorsque vous percevez par l'intermédiaire des sens de la bête, vous bénéficiez des sens spéciaux que possède la créature. Cependant, vous perdez l'usage de vos propres sens.

SIGNAL D'ESPÉRANCE

niveau 3 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Ce sort confère espoir et vitalité. Choisissez des créatures dans la portée du sort. Pour la durée du sort, chaque cible bénéficie de l'avantage à ses jets de sauvegarde de Sagesse et ses jets de sauvegarde contre la mort. Elle récupère aussi le maximum de points de vie lors d'une guérison.

SILENCE

niveau 2 - illusion (rituel)
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdies. Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

SIMULACRE DE VIE

niveau 1 - nécromancie

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une petite quantité d'alcool ou de spiritueux)
Durée : 1 heure

Vous vous protégez avec un semblant nécromantique de vie. Vous gagnez 1d4 + 4 points de vie temporaires pour la durée du sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, vous gagnez 5 points de vie temporaires supplémentaires pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

SOINS

niveau 1 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

SOINS DE GROUPE

niveau 5 - évocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Un flot d'énergie curative émane d'un point de votre choix dans la portée du sort. Choisissez jusqu'à six créatures dans une sphère d'un rayon de 9 mètres centrée sur ce point. Chaque cible récupère un nombre de points de vie égal à 3d8 + le modificateur de votre caractéristique pour lancer des sorts. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 6 ou plus, la quantité de points de vie récupérés est augmentée de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 5.

SOMMEIL

niveau 1 - enchantement

Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (une pincée de sable fin, de pétales de rose ou un grillon)
Durée : 1 minute

Ce sort expédie les créatures dans un sommeil magique. Lancez 5d8 ; le total est le nombre de points de vie des créatures que ce sort peut affecter. Les créatures à moins de 6 mètres du point que vous choisissez dans la portée du sort sont affectées par ordre croissant de leurs points de vie actuels (en ignorant les créatures inconscientes). En commençant par la créature qui a le plus faible nombre de points de vie actuel, chaque créature affectée par ce sort tombe inconsciente jusqu'à ce que le sort se termine, que la créature endormie prenne des dégâts ou que quelqu'un utilise une action pour secouer ou frapper la créature endormie pour la réveiller. Soustrayez les points de vie de chaque créature du total permis par le sort avant de passer à la prochaine créature avec le plus faible nombre de points de vie. Le nombre de points de vie actuels d'une créature doit être égal ou inférieur au total restant permis par le sort pour que cette créature soit affectée. Les morts-vivants et les créatures immunisées contre les effets de charme ne sont pas affectés par ce sort.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, lancez un 2d8 supplémentaire pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 1.

SONGE

niveau 5 - illusion

Temps d'incantation : 1 minute
Portée : spéciale
Composantes : V, S, M (une poignée de sable, un peu d'encre et une plume arrachée d'un oiseau endormi)
Durée : 8 heures

Ce sort façonne les rêves d'une créature. Choisissez comme cible une créature que vous connaissez. La cible doit être située sur le même plan d'existence que vous. Les créatures qui ne dorment pas, comme les elfes, ne peuvent être contactées par ce sort. Vous, ou une cible volontaire que vous touchez, entrez dans un état de transe, agissant comme un messager. Pendant la transe, le messager est conscient de son environnement, mais il ne peut ni agir, ni bouger. Si la cible est endormie, le messager apparait dans les rêves de la cible et peut entretenir une conversation avec la cible aussi longtemps qu'elle reste endormie, dans la durée du sort. Le messager peut aussi façonner l'environnement du rêve en créant des paysages, des objets ou d'autres images. Le messager peut émerger de la transe à sa guise. Ce faisant, le sort se termine prématurément. La cible garde un souvenir précis du rêve à son réveil. Si la cible est éveillée lorsque vous incantez le sort, le messager le sait et il peut soit mettre un terme à la transe (et au sort), soit attendre que la cible s'endorme. Le messager apparait alors dans les rêves de la cible.

Le messager peut prendre la forme d'un monstre terrifiant aux yeux de la cible. Dans ce cas, le message peut livrer un message d'au plus dix mots et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sans quoi les échos d'une monstruosité fantasmagorique donnent naissance à un cauchemar qui persiste tout au long de la période de sommeil de la cible. Au terme de quoi, elle n'obtient pas les bénéfices de ce repos. De plus, lorsque la cible se réveille, elle subit 3d6 dégâts psychiques. Si vous possédez une partie du corps, une mèche de cheveux, un ongle coupé ou une portion semblable du corps de la cible, celle-ci fait son jet de sauvegarde avec un désavantage.

SOUHAIT

niveau 9 - invocation

Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V
Durée : instantanée

Souhait est le sort le plus puissant qu'une créature mortelle puisse lancer. Simplement en parlant à haute voix, vous pouvez altérer les fondements mêmes de la réalité selon vos désirs. L'utilisation la plus basique de ce sort est de dupliquer n'importe quel autre sort de niveau 8 ou inférieur. Aucune condition n'est exigée pour ce sort, pas même la nécessité de composantes couteuses. Le sort prend simplement effet. Vous pouvez également créer un des effets suivants de votre choix :

• Vous créez un objet non magique d'une valeur maximale de 25 000 po. L'objet ne peut faire plus de 90 mètres de côté et apparait sur le sol dans un espace inoccupé que vous pouvez voir.

• Vous permettez à un maximum de vingt créatures que vous pouvez voir de récupérer tous leurs points de vie et vous dissipez tous les effets les affectant, comme décrit dans le sort *restauration suprême*.

• Vous accorder à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir une résistance à un type de dégât de votre choix.

• Vous accorder à un maximum de dix créatures que vous pouvez voir l'immunité à un sort unique ou un autre effet magique pendant 8 heures. Par exemple, vous pouvez vous immuniser ainsi que vos compagnons contre l'attaque drainante d'une liche.

• Vous annulez un événement unique récent en obligeant un nouveau jet de dés en remplacement de n'importe quel jet effectué durant le dernier round (incluant votre dernier tour). La réalité se transforme pour correspondre au nouveau lancer. Par exemple, un sort de *souhait* peut annuler la réussite d'un jet de sauvegarde ennemi, le coup critique d'un adversaire ou un jet de sauvegarde allié manqué. Vous pouvez imposer un jet avec avantage ou désavantage, et vous pouvez choisir d'utiliser le nouveau résultat du lancer ou l'ancien.

Vous pouvez également réaliser d'autres choses que les exemples ci-dessus. Décrivez votre souhait à votre MD de la manière la plus précise possible. Le MD est libre de déterminer ce qui se produit dans ce cas ; plus le souhait est important, plus la probabilité est grande que quelque chose tourne mal. Ce sort pourrait simplement échouer, l'effet que vous souhaitez pourrait être seulement partiellement exécuté, ou vous pourriez subir d'imprévisibles conséquences en fonction de votre formulation du souhait. Par exemple, souhaiter qu'un ennemi soit mort pourrait vous propulser à une époque future où votre ennemi n'est plus vivant, vous éliminant ainsi efficacement du jeu. D'une façon similaire, désirer un objet magique légendaire ou un artéfact pourrait vous transporter instantanément en présence de l'actuel possesseur de l'objet.

Le stress de lancer ce sort pour produire un effet autre que la reproduction d'un autre sort vous affaiblit. Après avoir subi cette tension, chaque fois que vous lancez un sort, et ceci jusqu'à votre prochain repos long, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques par niveau de sort. Ces dégâts ne peuvent être réduits ou évités, d'une quelconque manière. De plus, votre Force tombe à 3, si elle n'est pas déjà inférieure à 3, pendant 2d4 jours. Pour chaque jour passé à vous reposer ou à pratiquer une activité mineure, votre temps de récupération diminue de 2 jours. Enfin, vous avez 33% de chance de ne plus jamais être capable de lancer le sort *souhait* si vous avez subi ce stress.

SPHÈRE DE FEU

niveau 2 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de suif, une pincée de soufre et de la poussière de poudre de fer)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Une sphère de feu d'un diamètre de 1,50 mètre apparait dans un espace inoccupé de votre choix dans la portée et pour la durée du sort. Toute créature qui termine son tour de jeu à 1,50 mètre ou moins de la sphère doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 2d6 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Avec une action bonus, vous pouvez déplacer la sphère jusqu'à 9 mètres. Si la sphère entre en collision avec une créature, celle-ci doit faire un jet de sauvegarde contre les dégâts de la sphère et elle arrête son mouvement pour ce tour.

Lorsque vous déplacez la sphère, vous pouvez la diriger par dessus des barrières de 1,50 mètre ou moins et la propulser au-dessus d'un gouffre large de 3 mètres ou moins. La sphère enflamme les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés. et émet une lumière vive sur un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres supplémentaires.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 3 ou plus, les dégâts sont augmentés de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 2.

STABILISATION

niveau 0 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous touchez une créature vivante qui est à 0 point de vie. La créature devient stable. Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures artificielles.

SUGGESTION

niveau 2 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)
Durée : concentration, jusqu'à 8 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement une créature que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peut vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un chevalier de donner son cheval de bataille au premier mendiant qu'il rencontre. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez la cible, le sort se termine.

SUGGESTION DE GROUPE

niveau 6 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (une langue de serpent et un rayon de miel ou une goutte d'huile douce)
Durée : 24 heures

Vous proposez un plan d'activité (limitée à une phrase ou deux) et influencez magiquement jusqu'à 12 créatures que vous pouvez voir dans la portée du sort et qui peuvent vous entendre et vous comprendre. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont à l'abri de cet effet. La suggestion doit être formulée de manière que la réalisation de l'action semble raisonnable. Demander à la créature de se poignarder, de s'empaler sur une lance, de s'immoler ou tout autre acte qui lui serait dommageable met un terme au sort. Chacune des cibles doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, elle poursuit le cours de l'action que vous avez décrit au mieux de ses possibilités. Le plan d'action proposé peut se poursuivre pendant toute la durée du sort. Si l'activité qui est suggérée peut être réalisée en un temps plus court, le sort prend fin lorsque le sujet termine ce qu'il lui a été demandé de faire.

Vous pouvez également spécifier des conditions qui déclencheront une activité spéciale pendant la durée du sort. Par exemple, vous pourriez suggérer à un groupe de soldats d'offrir leurs bourses au premier mendiant qu'ils rencontrent. Si la condition n'est pas remplie avant que le sort expire, l'activité n'est pas effectuée. Si vous, ou un de vos compagnons, blessez une des créatures sous l'effet de ce sort, il prend fin pour cette créature.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 7, la durée du sort augmente à 10 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 8, la durée du sort augmente à 30 jours. Avec un emplacement de sort de niveau 9, la durée du sort augmente à une année plus un jour.

TÉLÉKINÉSIE

niveau 5 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous obtenez la capacité de déplacer ou manipuler les créatures ou les objets par la pensée. Lorsque vous lancez ce sort, et par une action à chaque tour pour la durée du sort, vous pouvez user de votre volonté sur une créature ou un objet que vous pouvez voir et à portée, générant l'effet correspondant (voir ci-dessous). Vous pouvez affecter la même cible tour après tour, ou en choisir une nouvelle à tout moment. Si vous changez de cible, la cible précédente n'est plus affectée par le sort.

Créature. Vous pouvez essayer de déplacer une créature de taille TG ou inférieure. Effectuez un jet de caractéristique avec votre caractéristique pour lancer des sorts en opposition au jet de Force de la créature. Si vous gagnez la confrontation, vous déplacez la créature jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, même vers le haut, mais pas au-delà de la portée du sort. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, la créature est entravée par votre emprise télékinétique. Une créature envoyée en hauteur est suspendue au milieu des airs. Lors des tours suivants, vous pouvez utiliser votre action pour tenter de maintenir votre emprise télékinétique sur la créature en effectuant un nouveau jet d'opposition.

Objet. Vous pouvez essayer de déplacer un objet dont le poids ne dépasse pas les 500 kilos. Si l'objet n'est pas porté ou tenu, vous le déplacez automatiquement jusqu'à 9 mètres dans n'importe quelle direction, dans la limite de la portée du sort. Si l'objet est porté ou tenu par une créature, vous devez effectuer un jet de caractéristique avec votre caractéristique pour lancer des sorts en opposition au jet de Force de la créature. Si vous réussissez, vous arrachez l'objet à la créature et pouvez le déplacer de 9 mètres dans toutes les directions, dans les limites de la portée du sort.

Vous pouvez exercer un contrôle fin sur les objets avec votre emprise télékinétique, comme manipuler un objet simple, ouvrir une porte ou un contenant, déposer ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou déverser le contenu d'une fiole.

TÉLÉPORTATION

niveau 7 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V
Durée : instantanée

Ce sort vous transporte instantanément vous et jusqu'à huit créatures consentantes de votre choix, ou un seul objet, à condition dans les deux cas que vous puissiez les voir dans la limite de la portée du sort, vers une destination que vous déterminez. Si vous ciblez un objet, il doit être possible de l'insérer entièrement à l'intérieur d'un cube de 3 mètres et il ne peut être tenu ou porté par une créature non consentante. La destination que vous choisissez doit vous être connue et doit être sur le même plan d'existence que vous. Votre connaissance de la destination détermine si vous y arrivez avec succès. Le MD lance un d100 et consulte la table.

Familiarité	Incident	Zone similaire	Hors cible	Sur la cible
Cercle permanent	—	—	—	01-100
Objet associé	—	—	—	01-100
Très familier	01-05	06-13	14-24	25-100
Vu par hasard	01-33	34-43	44-53	54-100
Vu une seule fois	01-43	44-53	54-73	74-100
Description	01-43	44-53	54-73	74-100
Fausse destination	01-50	51-100	—	—

Familiarité. "Cercle permanent" désigne un cercle permanent de téléportation dont vous connaissez le sceau et la séquence d'utilisation.

"Objet associé" signifie que vous possédez un objet pris de la destination souhaitée et cela à l'intérieur d'une période correspondant aux six derniers mois, comme un livre de la bibliothèque d'un magicien, le drap d'un lit d'une suite royale ou un morceau de marbre du tombeau secret d'une liche.

"Très familier" est un endroit où vous avez été très souvent, que vous avez déjà soigneusement étudié ou un endroit que vous pouvez voir lorsque vous lancez le sort.

"Vu par hasard" est un endroit que vous avez vu plus d'une fois, mais duquel vous n'êtes pas très familier.

"Vu une seule fois" est un endroit que vous n'avez vu qu'une fois, possiblement en utilisant la magie.

"Description" est un lieu dont vous ignorez l'emplacement et l'apparence, mais qui correspond à la description de quelqu'un d'autre ou, peut-être, simplement déterminé approximativement à partir d'une carte.

"Fausse destination" est un lieu qui n'existe pas. Peut-être avez-vous essayé de scruter le sanctuaire d'un ennemi, mais votre vision s'est butée à une illusion ou vous avez essayé de vous téléporter à un endroit familier dont l'emplacement n'existe plus.

Sur la cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez où vous voulez.

Hors cible. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) apparaissez à une distance aléatoire loin de la destination et dans une direction aléatoire. La distance hors cible est 1d10 × 1d10 pourcents de la distance qui devait être parcourue initialement. Par exemple, si vous avez essayé de parcourir 190 kilomètres, mais vous avez atterri hors cible et vous obtenu un 5 et un 3 sur les deux d10, alors vous seriez hors cible de 15 pourcents, ou 28 kilomètres de là. Le MD détermine la direction de la cible au hasard en lançant un d8 et désignant 1 comme le nord, 2 comme le nord-est, 3 comme l'est, et ainsi de suite autour des points cardinaux. Si vous étiez supposé être téléporté dans une ville côtière, mais que votre destination dérive finalement de plus de 28 kilomètres en pleine mer, vous pourriez être alors en difficulté.

Zone similaire. Vous et votre groupe (ou l'objet ciblé) vous retrouvez dans une autre zone qui est visuellement ou thématiquement similaire à la zone ciblée. Si vous ciblez la position de votre laboratoire personnel, par exemple, vous pourriez vous retrouver dans le laboratoire d'un autre magicien ou dans une autre échoppe de fournitures magiques ayant sensiblement les mêmes outils et instruments que votre laboratoire. En règle générale, vous apparaissez dans le lieu similaire le plus proche, mais puisque le sort n'a pas vraiment de limite de portée pour la destination, vous pourriez également vous retrouver n'importe où dans le plan d'existence.

Incident. Les effets magiques imprévisibles du sort résultent en un voyage périlleux. Chaque créature téléportée (ou l'objet ciblé) subit 3d10 de dégât de force et le MD relance sur la table pour voir où vous vous retrouvez à présent (plusieurs incidents peuvent alors se produire de suite, infligeant des dégâts à chaque fois).

TEMPÊTE DE FEU

niveau 7 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 45 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Une tempête formée de rideaux enflammés apparait à l'endroit de votre choix, dans la portée du sort. La zone de la tempête se compose de dix cubes de 3 mètres de côté, que vous pouvez organiser à votre guise. Chaque cube doit avoir une face adjacente à la face d'un autre cube. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 7d10 dégâts de feu. Si elle réussit, les dégâts sont réduits de moitié. Le feu endommage les objets dans la zone et allume les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés. Si vous le souhaitez, les végétaux dans la zone ne sont pas touchés par le sort.

TEMPÊTE DE GRÊLE

niveau 4 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 90 m
Composantes : V, S, M (une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau)
Durée : instantanée

Une pluie de grêle dure comme la pierre tombe au sol dans un cylindre de 6 mètres de rayon et de 12 mètres de haut centré sur le point choisi à l'intérieur de la portée du sort. Chaque créature dans le cylindre doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts contondants et 4d6 dégâts de froid, ou la moitié si le jet de sauvegarde est réussi. Les grêlons transforment la zone d'effet de la tempête en un terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de niveau 5 ou plus, les dégâts contondants augmentent de 1d8 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 4.

TÉNÈBRES

niveau 2 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de goudron ou un morceau de charbon)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques s'étendent d'un point de votre choix dans la portée du sort pour remplir une sphère de 4,50 mètres de rayon pour la durée du sort. Ces ténèbres contournent les coins. Une créature avec la vision dans le noir ne peut percer ces ténèbres et une lumière non magique ne peut y éclairer.

Si le point choisi est un objet que vous portez ou qui n'est pas porté ou transporté, les ténèbres émanent de l'objet et elles se déplacent avec lui. Recouvrir complètement la source des ténèbres avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, bloque les ténèbres. Si n'importe quelle portion de ce sort chevauche une portion de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est alors dissipé.

TENTACULES NOIRS D'EVARD

niveau 4 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 27 m
Composantes : V, S, M (un morceau de tentacule d'une pieuvre ou d'un calmar géant)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute.

De sombres tentacules grouillants occupent le sol dans un carré de 6 mètres d'arête que vous pouvez voir dans la portée du sort. Pour la durée du sort, ces tentacules rendent

le terrain difficile. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone affectée pour la première fois lors d'un tour ou lorsqu'elle y débute son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sans quoi elle subit 3d6 dégâts contondants et elle est entravée par les tentacules jusqu'à la fin du sort. Une créature qui débute son tour dans la zone et qui est déjà entravée par les tentacules subit 3d6 dégâts contondants. Une créature entravée par les tentacules peut utiliser son action pour faire un jet de Force ou de Dextérité (selon son choix) opposé au DD de sauvegarde de votre sort. En cas de réussite, elle se libère.

TERRAFORMAGE

niveau 6 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S, M (une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac)
Durée : concentration, jusqu'à 2 heures

Choisissez une superficie de terrain pas plus large que 12 mètres de côté dans la portée du sort. Vous pouvez façonner la terre, le sable ou l'argile dans la zone de la manière que vous souhaitez pour la durée du sort. Vous pouvez élever ou abaisser l'altitude de la zone, déblayer ou remblayer une tranchée, ériger ou aplatir un mur ou former un pilier. La mesure de telles modifications ne peut excéder la moitié de la dimension la plus large de la zone. Ainsi, si vous remodelez un carré de 12 mètres d'arête, vous pouvez créer un pilier de 6 mètres de hauteur, élever ou abaisser l'altitude de ce carré de 6 mètres, creuser une tranchée de 6 mètres de profondeur, et ainsi de suite. Les changements prennent 10 minutes pour s'achever. À la fin de chaque période de 10 minutes que vous passez concentré sur le sort, vous pouvez terraformer une nouvelle superficie. Puisque la transformation du relief s'effectue lentement, les créatures présentes dans la zone ne peuvent être piégées ou blessées par les mouvements du sol. Ce sort ne peut manipuler la roche naturelle et les constructions de pierre. Le roc et les structures se déplacent pour accommoder le nouveau relief. Si votre terraformage place une structure en position précaire, elle pourrait s'écrouler. Également, le sort n'affecte pas la croissance de la végétation. Les plantes sont transportées par le mouvement du sol.

TERREUR

niveau 3 - illusion
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (un cône de 9 mètres de rayon)
Composantes : V, S, M (une plume blanche ou le cœur d'une poule)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous projetez une image fantasmatique des pires craintes d'une créature. Chaque créature dans un cône de 9 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse sous peine de lâcher ce qu'elle tient et être effrayée pour la durée du sort. Tant qu'elle est effrayée par ce sort, la créature doit utiliser l'action Courir et s'éloigner de vous par le chemin disponible le plus sûr, et ce à chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nul par où aller. Si la créature termine son tour à un endroit où il n'y a aucune ligne de mire entre elle et vous, la créature peut effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si le jet de sauvegarde est une réussite, le sort prend fin pour cette créature.

THAUMATURGIE

niveau 0 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 9 m
Composantes : V
Durée : jusqu'à une minute

Vous simulez une chose extraordinaire, un signe de puissance surnaturelle. Vous créez un des effets magiques suivants dans la limite de portée du sort :

- Votre voix devient trois fois plus puissante que la normale pour 1 minute.
- Vous faîtes vaciller des flammes, augmentez ou diminuez leur intensité, ou bien encore vous changez leur couleur pendant 1 minute.
- Vous causez des tremblements inoffensifs dans le sol pendant 1 minute.
- Vous créez un son instantané qui provient d'un point de votre choix dans la limite de portée du sort, tel qu'un grondement de tonnerre, le cri d'un corbeau ou des chuchotements de mauvais augure.
- Vous provoquez instantanément l'ouverture ou le claquement brusque d'une porte ou d'une fenêtre non verrouillée.
- Vous altérez l'apparence de vos yeux pendant 1 minute.

Si vous lancez ce sort plusieurs fois, vous pouvez avoir activement jusqu'à trois de ses effets à la fois, et vous pouvez rompre un effet au prix d'une action.

TOILE D'ARAIGNÉE

niveau 2 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S, M (un peu de toile d'araignée)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Vous invoquez une masse de toiles d'araignées épaisse et collante à un point de votre choix dans la portée du sort. Les toiles remplissent un cube de 6 mètres sur 6 mètres à cet endroit pendant la durée du sort. Les toiles sont considérées comme un terrain difficile et la visibilité y est réduite. Si les toiles ne sont pas ancrées entre deux masses solides (comme des murs ou des arbres) ou superposées à partir du sol, d'un mur ou du plafond, la masse de toiles invoquée s'effondre sur elle-même et le sort se termine au début de votre prochain tour. Les toiles superposées sur une surface plane ont une épaisseur de 1,50 mètre.

Chaque créature qui commence son tour dans les toiles ou qui y entre au cours de son tour doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature est entravée aussi longtemps qu'elle demeure dans les toiles ou jusqu'à ce qu'elle se libère. Une créature entravée par les toiles peut utiliser son action pour faire un jet de Force contre votre DD de sauvegarde du sort. Si elle réussit, elle n'est plus entravée. Les toiles sont inflammables. Un cube de 1,50 x 1,50 mètre de toiles exposé au feu se consume en un round, causant 2d4 dégâts de feu à toute créature commençant son tour dans les toiles enflammées.

TOUCHER DU VAMPIRE

niveau 3 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle
Composantes : V, S
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le contact de votre main nimbée d'ombres peut aspirer la force vitale des autres et soigner vos plaies. Effectuez un jet d'attaque de sort de corps à corps contre une créature à votre portée. Si vous touchez, la cible subit 3d6 dégâts nécrotiques, et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts nécrotiques infligés. Jusqu'à la fin du sort, vous pouvez attaquer de nouveau à chacun de vos tours en utilisant une action.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d6 pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

TRAIT DE FEU

niveau 0 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 36 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous lancez un trait de feu sur une créature ou un objet à portée. Faites une attaque de sort à distance contre la cible. En cas de réussite, la cible prend 1d10 dégâts de feu. Un objet inflammable touché par ce sort prend feu s'il n'est pas porté.

Les dégâts du sort augmentent de 1d10 aux niveaux 5 (2d10), 11 (3d10) et 17 (4d10).

TREMBLEMENT DE TERRE

niveau 8 - évocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 150 m
Composantes : V, S, M (une pincée de terre, un fragment de roche et un bloc d'argile)
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous générez un bouleversement sismique à un endroit visible sur le sol dans la portée du sort. Pendant la durée, une intense secousse déchire le sol sur un cercle de 30 mètres de rayon centré sur le point indiqué. Les créatures et les structures en contact avec le sol sont secouées. Le sol dans la zone devient un terrain difficile. Chaque créature au sol qui se concentre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution, sans quoi sa concentration est brisée. Lorsque vous lancez ce sort ainsi qu'à chaque fin de tour passé à vous concentrer, chaque créature au sol doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi la créature est mise à terre. Ce sort peut avoir des effets supplémentaires selon la nature du terrain dans le secteur, à la discrétion du MD.

Fissures. Des fissures s'ouvrent dans la zone frappée par le sort au début du tour suivant l'incantation du sort. Un total de 1d6 fissures s'ouvrent à des endroits déterminés par le MD. Chacune des fissures est profonde de 1d10 x 3 mètres, fait 3 mètres de large et s'étend d'un point sur la circonférence de la zone jusqu'au point opposé. Une créature située à l'endroit où la fissure s'ouvre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle chute. Une créature qui réussit la sauvegarde se déplace avec le bord de la fissure. Une fissure qui s'ouvre sous une structure cause l'effondrement de la structure (voir plus bas).

Structures. La secousse cause 50 dégâts contondants à toute structure en contact avec le sol qui se trouve dans la zone lorsque vous incantez le sort ainsi qu'à chaque début de votre tour de jeu jusqu'à ce que le sort prenne fin. Si la structure atteint 0 point de vie, elle s'effondre pour possiblement blesser les créatures proches. Une créature située à moins de la moitié de la hauteur de la structure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité, sans quoi elle subit 5d6 dégâts contondants. De plus, elle est mise à terre et ensevelie dans les décombres. Un jet de Force (Athlétisme) de DD 20 est requis pour s'en extirper. Le MD peut ajuster le DD en fonction de la nature des décombres. Sur une sauvegarde réussie, la créature ne subit que la moitié des dégâts et elle n'est pas mise à terre ou ensevelie.

URNE MAGIQUE

niveau 6 - nécromancie
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Composantes : V, S, M (une gemme, du cristal, un reliquaire et un quelconque récipient ornemental valant au moins 500 po)
Durée : tant que le sort n'est pas dissipé

Votre corps sombre dans un état catatonique alors que votre âme le quitte pour se loger dans le récipient employé en tant que composante matérielle. Tant que votre âme demeure dans le récipient, vous êtes conscient de votre environnement comme si vous étiez à la place du récipient. Vous ne pouvez vous déplacer ou réagir. La seule action dont vous disposez est de projeter votre âme jusqu'à 30 mètres hors du récipient, soit pour retourner dans votre corps (et mettre fin au sort), soit pour tenter de posséder le corps d'un humanoïde.

Vous pouvez tenter de posséder un humanoïde visible à moins de 30 mètres de vous. Les créatures protégées par un sort de *protection contre le Mal et le Bien* ou un sort de *cercle magique* ne peuvent être possédées. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme, sans quoi votre âme prend place dans le corps de la cible et l'âme de la cible est séquestrée dans le récipient. En cas de réussite, la cible résiste à votre effort de la posséder, et vous ne pouvez pas tenter de la posséder à nouveau pour les 24 prochaines heures. Lorsque vous prenez possession du corps d'une créature, vous le contrôlez. Vos caractéristiques sont remplacées par celle de la créature. Vous conservez néanmoins votre alignement et votre Intelligence, votre Sagesse et votre Charisme. Vous conservez aussi les bénéfices de vos capacités de classe. Si la cible est dotée de niveaux de classe, vous ne pouvez pas faire usage de ses caractéristiques. Entre temps, l'âme de la créature possédée peut percevoir à partir du récipient avec ses propres sens, mais elle ne peut se déplacer ni prendre action.

Pendant que vous possédez un corps, vous pouvez utiliser votre action pour que votre âme retourne dans le récipient s'il se trouve à moins de 30 mètres de vous. Ainsi, l'âme de la créature d'accueil retourne dans son corps. Si le corps d'accueil meurt pendant que vous y êtes, la créature meure et vous devez réussir un jet de sauvegarde de Charisme contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si vous réussissez et que le récipient est à moins de 30 mètres de vous, vous réintégrez le récipient. Sinon, vous mourrez.

Si le récipient est détruit ou si le sort prend fin, votre âme retourne immédiatement dans votre corps. Si votre corps est à plus de 30 mètres de vous ou si votre corps est mort lorsque vous tentez d'y retourner, vous mourrez. Si l'âme d'une autre créature est dans le récipient au moment où il est détruit, l'âme de la créature retourne à son corps s'il est

toujours vivant et à moins de 30 mètres. Sinon, la créature meure. Lorsque le sort prend fin, le récipient se détruit.

VAPORISATION DE POISON

niveau 0 - invocation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 3 m
Composantes : V, S
Durée : instantanée

Vous tendez votre paume vers une créature visible dans la portée du sort et vous projetez une bouffée de gaz nocif de votre main. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sans quoi elle subit 1d12 dégâts de poison.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d12 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d12), le niveau 11 (3d12) et le niveau 17 (4d12).

VENT DIVIN

niveau 6 - transmutation
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 9 m
Composantes : V, S, M (du feu et de l'eau bénite)
Durée : 8 heures

Vous et jusqu'à 10 créatures consentantes que vous pouvez voir et à portée, êtes transformés en vapeur pour la durée du sort, ressemblant à de petits nuages. Tant qu'elle est sous cette forme de nuage, une créature obtient une vitesse de vol de 90 mètres ainsi que la résistance aux dégâts des armes non magiques. Les seules actions que peut effectuer une créature sous cette forme sont l'action Courir et le retour à sa forme normale. Revenir à sa forme normale prend 1 minute, durant laquelle la créature est incapable d'agir et ne peut pas se déplacer. Jusqu'à la fin du sort, une créature peut revenir en forme nuageuse, ce qui lui prendra également 1 minute de transformation.

Si une créature est sous forme nuageuse et en train de voler lorsque l'effet prend fin, la créature redescend à la vitesse de 18 mètres par round pendant 1 minute jusqu'à ce qu'elle touche terre, ce qu'elle fait sans encombre. Si elle ne touche pas le sol après 1 minute, la créature chute de la distance restante.

VERROU MAGIQUE

niveau 2 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (de la poudre d'or d'une valeur de 25 po, consumé par le sort)
Durée : jusqu'à dissipation

Vous touchez une porte, une fenêtre, un portail, un coffre ou toute autre entrée qui possède une fermeture. L'objet se retrouve verrouillé pendant la durée du sort. Vous et les créatures que vous désignez lors du lancement du sort pouvez ouvrir l'objet normalement. Vous pouvez aussi créer un mot de passe qui, quand il est prononcé à 1,50 mètre ou moins de l'objet, supprime l'effet du sort pendant 1 minute. Autrement, il est impossible de passer l'objet, sauf s'il est brisé ou si le sort est dissipé ou prend fin. Lancer le sort *déblocage* supprime *verrou magique* pendant 10 minutes. L'objet affecté par le sort est plus difficile à briser ou forcer ; le DD pour le briser ou tenter de le crocheter augmente de 10.

VISION LUCIDE

niveau 6 - divination
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une pommade pour les yeux coûtant 25 po ; elle est fabriquée à partir d'une poudre de champignon, de safran et de graisse, et est consommée par le sort)
Durée : 1 heure

Ce sort donne à la créature consentante que vous touchez la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. Pour la durée du sort, la créature est dotée d'une vision véritable, remarque les portes secrètes cachées par magie et peut voir dans le plan éthéré jusqu'à une portée de 36 mètres.

VOL

niveau 3 - transmutation
Temps d'incantation : 1 action
Portée : contact
Composantes : V, S, M (une plume d'aile d'oiseau)
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature volontaire. La cible obtient une vitesse de vol de 18 mètres pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, sauf si elle peut empêcher la chute.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou plus, vous pouvez cibler une créature additionnelle pour chaque niveau d'emplacement supérieur au niveau 3.

ZONE D'ANTIMAGIE

niveau 8 - abjuration
Temps d'incantation : 1 action
Portée : personnelle (sphère d'un rayon de 3 m)
Composantes : V, S, M (une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux du même métal)
Durée : concentration, jusqu'à 1 heure

Une sphère invisible d'antimagie d'un rayon de 3 mètres vous englobe. Cet espace est dissocié de l'énergie magique qui s'étend dans le multivers. Dans la sphère, aucun sort ne peut être incanté, les créatures convoquées disparaissent et même les objets magiques redeviennent mondains. Jusqu'à la fin du sort, la sphère reste centrée sur vous lors de vos mouvements. Les sorts et les autres effets magiques, sauf ceux générés par un artéfact ou une divinité, sont réprimés à l'intérieur de la sphère et ils ne peuvent plus y pénétrer. Un emplacement utilisé pour incanter un sort réprimé est dépensé. Un effet est nul lorsqu'il est réprimé mais le temps continue de s'écouler pour le décompte de sa durée.

Effets ciblés. Les sorts et autres effets magiques, tels que *projectile magique* ou *charme-personne*, qui ciblent une créature ou un objet dans la sphère n'ont aucun effet sur la cible.

Zones de magie. La zone d'un autre sort ou d'un effet magique, tel que *boule de feu*, ne peut s'étendre dans la sphère. Si la sphère se superpose à une zone de magie, la partie commune est réprimée. Par exemple, les flammes créées par un *mur de feu* sont réprimées à l'intérieur de la sphère, créant ainsi une ouverture dans le mur, si la portion commune est suffisamment grande.

Sorts. Tout sort ou autre effet magique actif sur une créature ou un objet dans la sphère est réprimé pendant qu'il y est.

Objets magiques. Les propriétés et les pouvoirs des objets magiques sont réprimés dans la sphère. Par exemple, une épée longue +1 présente dans la sphère fonctionne comme une épée longue mondaine. Les propriétés et les pouvoirs d'une arme magique sont réprimés s'ils sont utilisés contre une cible dans la sphère ou si l'arme est maniée par un attaquant dans la sphère. Si une arme magique ou une pièce de munition quitte entièrement la sphère (par exemple, si vous décochez une flèche magique ou si vous lancez une lance vers une cible en dehors de la sphère), la répression de la magie de l'objet cesse aussitôt qu'il la quitte.

Déplacement magique. La téléportation et les déplacements planaires ne fonctionnent pas dans la sphère, quelle que soit l'origine ou la destination d'un tel déplacement magique. Un portail vers un autre lieu, un autre monde ou un autre plan d'existence, autant qu'une ouverture vers un espace extra-dimensionnel comme celui créé par le sort *corde enchantée*, sont temporairement fermés tant qu'ils sont dans la sphère.

Créatures et objets. Une créature ou un objet convoqué ou créé par magie disparait temporairement de la sphère. Une telle créature réapparait instantanément lorsque l'espace occupé par la créature n'est plus dans la sphère.

Dissipation de la magie. Les sorts et les effets magiques tel que *dissipation de la magie* n'ont aucun effet sur la sphère.

De même, les sphères créées par des sorts de *zone d'antimagie* ne s'annulent pas l'une l'autre.

ZONE DE VÉRITÉ

niveau 2 - enchantement
Temps d'incantation : 1 action
Portée : 18 m
Composantes : V, S
Durée : 10 minutes

Vous créez une zone magique qui protège de la tromperie dans une sphère de 4,50 mètres de rayon centrée sur un point de votre choix à portée. Jusqu'à la dissipation du sort, une créature qui pénètre dans la zone du sort pour la première fois lors d'un tour ou qui y débute son tour, doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme. Sur un échec, une créature ne peut pas délibérément dire un mensonge tant qu'elle se trouve dans la zone. Vous savez par ailleurs si une créature a réussi ou non son jet de sauvegarde. Une créature affectée est consciente du sort et peut ainsi éviter de répondre à des questions auxquelles elle aurait normalement répondu par un mensonge. Une telle créature peut rester évasive dans ses réponses tant qu'elles restent dans les limites de la vérité.

Appendice A : Conditions

Les conditions modifient les capacités d'une créature de différentes manières, et peuvent résulter d'un sort, d'une capacité de classe, de l'attaque d'un monstre ou d'un autre effet. La plupart des conditions, comme aveuglé, sont préjudiciables, mais quelques-unes, comme invisible, peuvent être des avantages. Une condition dure jusqu'à ce qu'elle soit contrée (la condition À terre est contrée par le fait de se relever par exemple) ou pour une durée déterminée par l'effet qui a imposé la condition.

Si plusieurs effets imposent la même condition à une créature, chaque instance de la condition conserve sa durée propre, mais les effets de la condition ne s'aggravent pas. Une créature est soumise à une condition ou ne l'est pas. Les définitions qui suivent précisent ce qui arrive à une créature le temps pendant lequel elle est soumise à une condition.

À terre [Prone]

- La seule option de mouvement possible pour une créature à terre est de ramper, à moins qu'elle ne se relève et mette alors un terme à la condition.
- La créature a un désavantage aux jets d'attaque.
- Un jet d'attaque contre la créature a l'avantage si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature. Sinon, le jet d'attaque a un désavantage.

Agrippé [Grappled]

- La vitesse d'une créature agrippée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- La condition prend fin si la créature qui agrippe est incapable d'agir (voir la condition).
- La condition se termine également si un effet met la créature agrippée hors de portée de la créature ou de l'effet qui l'agrippe, comme par exemple lorsqu'une créature est projetée par le sort *onde de choc*.

Assourdi [Deafened]

- Une créature assourdie n'entend pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite l'ouïe.

Aveuglé [Blinded]

- Une créature aveuglée ne voit pas et rate automatiquement tout jet de caractéristique qui nécessite la vue.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.

Charmé [Charmed]

- Une créature charmée ne peut pas attaquer le charmeur ou le cibler avec des capacités ou des effets magiques nuisibles.
- Le charmeur a l'avantage à ses jets de caractéristique pour interagir socialement avec la créature.

Effrayé [Frightened]

- Une créature effrayée a un désavantage aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque tant que la source de sa peur est dans sa ligne de vue.
- La créature ne peut se rapprocher volontairement de la source de sa peur.

Empoisonné [Poisoned]

- Une créature empoisonnée a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de caractéristique.

Entravé [Restrained]

- La vitesse d'une créature entravée passe à 0, et elle ne peut bénéficier d'aucun bonus à sa vitesse.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage, et les jets d'attaque de la créature ont un désavantage.
- La créature a un désavantage à ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Étourdi [Stunned]

- Une créature étourdie est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger et parle de manière hésitante.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.

Incapable d'agir [Incapacitated]

- Une créature incapable d'agir ne peut effectuer aucune action ni aucune réaction.

Inconscient [Unconscious]

- Une créature inconsciente est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.
- La créature lâche ce qu'elle tenait et tombe à terre.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature.

Invisible

- Une créature invisible ne peut être vue sans l'aide de la magie ou un sens particulier. En ce qui concerne le fait de se cacher, la créature est considérée dans une zone à visibilité nulle. L'emplacement de la créature peut être détecté par un bruit qu'elle fait ou par les traces qu'elle laisse.
- Les jets d'attaque contre la créature ont un désavantage, et les jets d'attaque de la créature ont l'avantage.

Paralysé [Paralyzed]

- Une créature paralysée est incapable d'agir (voir la condition) et ne peut plus bouger ni parler.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.
- Toute attaque qui touche la créature est un coup critique si l'attaquant est à 1,50 mètre ou moins de la créature.

Pétrifié [Petrified]

- Une créature pétrifiée est transformée, ainsi que tout objet non magique qu'elle porte, en une substance inanimée solide (généralement en pierre). Son poids est multiplié par dix et son vieillissement cesse.
- La créature est incapable d'agir (voir la condition), ne peut plus bouger ni parler, et n'est plus consciente de ce qui se passe autour d'elle.
- Les jets d'attaque contre la créature ont l'avantage.
- La créature rate automatiquement ses jets de sauvegarde de Force et de Dextérité.
- La créature obtient la résistance contre tous les types de dégâts.
- La créature est immunisée contre le poison et la maladie, mais un poison ou une maladie déjà dans son organisme est seulement suspendu, pas neutralisé.

ÉPUISEMENT

Certaines capacités spéciales et dangers naturels, comme la famine et les effets d'une exposition prolongée au froid ou à la chaleur, peuvent conduire à une condition spéciale appelée l'épuisement. L'épuisement se mesure en six niveaux. Un effet peut donner à une créature un ou plusieurs niveaux d'épuisement, comme mentionné dans la description de l'effet.

Niv	Effet
1	Désavantage aux jets de caractéristiques
2	Vitesse diminuée de moitié
3	Désavantage aux jets d'attaque et de sauvegarde
4	Points de vie maximums diminués de moitié
5	Vitesse réduite à 0
6	Mort

Si une créature déjà épuisée subit un autre effet qui cause l'épuisement, son niveau actuel d'épuisement augmente par le nombre mentionné dans l'effet d'épuisement.

Une créature subit les effets de son niveau d'épuisement plus ceux des niveaux inférieurs. Par exemple, une créature qui souffre d'un épuisement de niveau deux voit sa vitesse diminuée de moitié et a un désavantage aux jets de caractéristiques.

Un effet qui supprime l'épuisement réduit son niveau tel que mentionné dans la description de l'effet, et tous les effets reliés à l'épuisement disparaissent si le niveau d'épuisement d'une créature est réduit à moins de 1.

Terminer un repos long réduit le niveau d'épuisement d'une créature de 1, à condition que la créature ait aussi mangé et bu.